

BOON

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1987
JUNE 6
特別定価
420円

◎特別企画

ナムコ・ゲーム
ミュージックソナート

特集2

パワー全開!! セガ・レポート

エンデュロレーサー ブラックオニキスほか

特大版徹底研究

ディーヴァ攻略編

ファミコン・X1・MSX2・PC-88・FM-77AV

PRISON



© Yoshimi UENO 1987

緊急レポート

ウルティマⅣ 女神降生/アテナ

ファミン子塾

聖剣サイコリバー うっでいぼこ

聖戦士ニコルほか

ビデオゲーム・ラボ

巨人竜列伝/スーパー・ハンクオン

妖怪道中記/小僧隊ガッチョほか

特集1

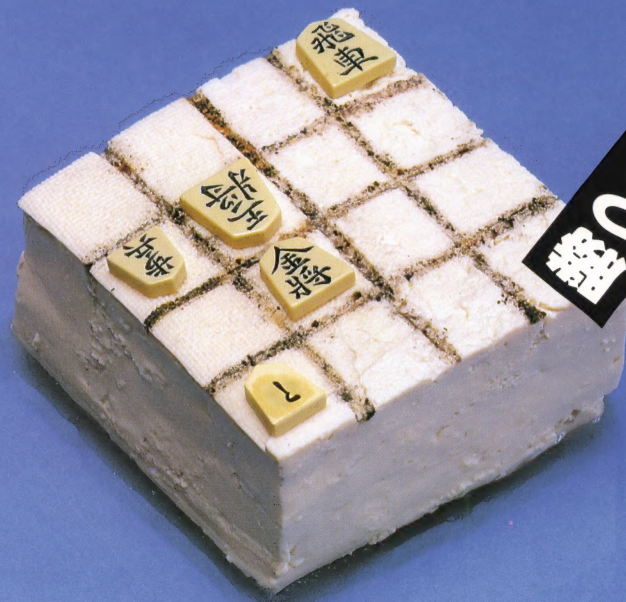
やっぱりやっぱりナムコ特集

ナムコ・ゲーム弁当/巨大迷路でアドベンチャー気分/妖怪道中記/週刊ナムコスポーツ/さんまの名探偵/ナムコ開発部潜入レポート/本邦初公開!!NG編集部訪問記/ナムコ業界道中記/ナムコ度チェック/茅吉のナムコ青春日記/イタトマ座談会/新版・明解ナム語辞典

SETA

株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中央町2-8-8
お問い合わせ 03(791)0938

森田将棋の心を
詰める



森田将棋は、史上最強です。だから、なかなか勝てません。しかし、負けるたびに上達してゆくのも、勝負の世界の王道のひとつ。負ける。未熟さを知る。深く反省(トーフのカドに頭をぶつける程度で充分)する。最強の相手に立ち向かっていると、当然のことながら実力が、つきます。



●対局…先手と後手、相手の強さ、を自由に選んで対局がおこなえます。●再現…対局の反省、詰め将棋の解答を見るために、それまでの棋譜を保存、再現できます。●盤面…対局(二枚おちなど)や、詰め将棋のために自由に盤面を作れます。●詰め…コンピュータに詰め将棋を解説させることができます。

●初のメガロムWラムバックアップ。●16ビット版の市販ソフトより強い。

「森田将棋」

- 社団法人日本将棋連盟認定 総合棋力2級
- ファミリーコンピュータTM用カセット/4月14日発売/標準小売価格¥5,500
- 初心者の方には、本将棋 内藤九段将棋秘伝/標準小売価格¥4,500

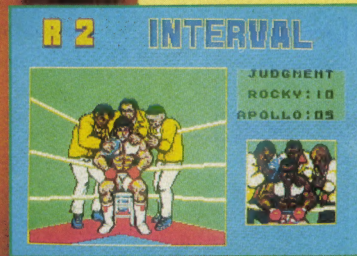
◇ファミリーコンピュータ TMは任天堂の商標です

SEGA®

じつげん だれ
アメリカン・ドリームを実現するのは、誰のパンチだ。

ロッキー

さいが 映画のストーリーをアクション・スポーツゲームに再現したニュー
ーゲームの登場だ。自らの力を信じ、夢に向かって挑戦を続
ける男ロッキーと、いよいよゲーム画面で会うことができる。愛
とチャンプの座を手にいれたロッキーのように、君のコブシは
も燃えているか。



セガ ゴールドカートリッジ

メガ
2M (1~2人用)
¥5,500

© 1987 UNITED ARTISTS PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED

型やぶりのハイテクSF
アクションアニメーション

赤い光弾

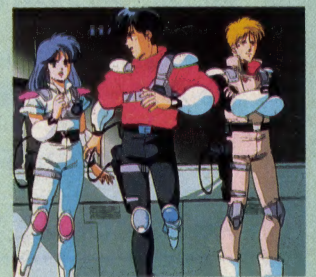
ジリオン

光線銃ジリオンを駆使し勇気ある3
名の少年達が、宇宙の正義と平和
を守るため侵略者ノーザと闘う、ハ
イテクアクションアニメーション!!

日本テレビ系13局
毎週日曜日 朝 10:00~10:30

絶賛放映中!!

©タツノコプロ・NTV



超高速光線銃

ZILLION ¥6,000

(ガン1個・ターゲット1個・ジャケット1個・電池付)

コンピュータ
テレビゲーム
セガ マークIII ¥15,000

株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(743)7435 TOY事業部

70	ほかほか瓦版●インフォメーション
73	ビデオゲーム・ラボ エイリアンシンドローム／スーパー・ハンク・オン／妖怪道中記／ 小僧隊ガッチョ／臥竜列伝／ラスタンサーガ ビデオゲーム人気BEST10
89	特大版・徹底研究 ディーヴァ5機種串ざし攻略法 PC-88、FM-77AV、X1、MSX2、ファミコン
98	びーぶるランド
106	ゲームデザインアイデアノート(16) シミュレーションゲームをシミュレートする③ 文●米平 申
109	ファミン子塾 聖剣サイコカリバー／うっでいぼこ／愛戦士ニコル
122	サウンドクラブ(10) いきなりミュージシャン編 文●富田 文
124	ビー・プレス・エクスターナルズ(4) 文●嘘 八百
126	短期集中連載 格子カイラスト研究所 イラスト・文●氷水芋吉 第3回 ADVANCED KNOW-HOW
129	続・RPG幻想事典 第6回 ミドルアースに活躍したアイテムほか 文●カーン 羅武坂
134	バイナッブル通信(27) PDSで楽しもう 文●桃園隆夫
136	次号予告／GAME OVER
137	SOFT JUNGLE ●ソフトジャングル 最新ソフト情報満載
138	◆ベストヒット21——いま、オモシロざかりっ!
140	◆おもしろソフト情報局 ストレンジャー・鏡の国の異邦人／ガンダーラ／棋聖／上海／魔界復活
146	◆わたしが悪うございました デスフォース／アスピック
149	◆MSXの新作だよ～!! ヤングシャーロック・ドイルの遺産／シャウト マッチ／魔性の館ガバリン／ ナイザー・スペシャル／Dr.KILLのマルチターゲットMSX編
154	◆デビューあべにゆう●今月登場ソフト一覧
158	◆テレホビーニュース 最新ファミコンゲームお買い得情報／テレホビーゲームTOPチャート
163	読者プレゼント

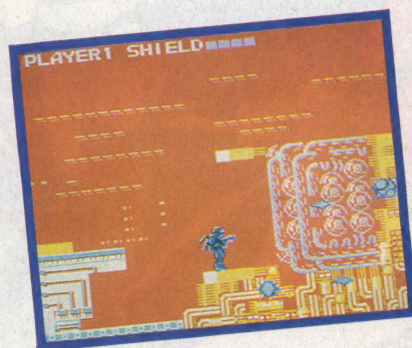
C
●
O
●
N
●
T
●
E
●
N
●
T
●
S



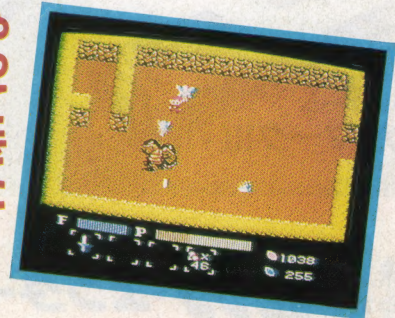
風吹いて



ボクらの夏が



やってきた



● COVER ILLUSTRATION

上野よしみ

● COVER DESIGN

亀海昌次

● LAYOUT

花本浩一 / 持田哲 / 西脇深雪 / 勝俣正希 / 田中正義 / 頼秀好 /
イースリープロダクション / スタークロック /
クリエイティブ・コンセプト / スタジオ・ルベック

● ILLUSTRATION

石黒茂 / 上野よしみ / 昆野弘子 / 佐藤敏巳 / 沢田としき /
とよかかずひこ / Nikov / 長谷川泰男 / みうらじゅん / 村田おさむ /
山本護

● PHOTO

杉山和美 / 小阪和則 / 蒲生晴夫 / 岩上啓太

● 本誌に掲載されたすべてのプログラムは著作権法上、個人で使用する以外無断で複製することを禁じられています。

日本ソフトバンク



13 緊急レポート

ウルティマIV (パソコン版) 女神転生 (パソコン版) アテナ (ファミコン)

18 特集1

やっぱり、やっぱり ナムコ特集

20 ◆巨大迷路に地獄を見た!!

景清、ギル、バックマンのきみつ砦彷徨記

24 ◆妖怪道中記—安駄婆の声が聞こえる—

28 ◆週刊ナムコトスポーツ

ファミリージョッキー

ファミリースタジアム

32 ◆さんまの名探偵

34 ◆わたしは見た!ナムコ開発部!!

38 ◆本邦初公開!! これがNG編集室だ

ゲームだけじゃないぞ!!

おもしろナムコ図鑑

44 ◆キミのナムコ度チェック!!

46 ◆芋吉のナムコ青春日記

イタ・トマぶくぶく座談会

49 「ナムコへのボクらのラブコール」

52 ◆新版・明解ナムコ語辞典

ナムコ・ゲームミュージック・ソノシート

●サンダーセプター●ローリングサンダー●妖怪道中記

53 特集2

パワー全開!! セガレポート

エンデューローサー / Dr. KILLのマルチターゲット /
スーパーワンダーボーイ / ブラックオニキス /
ロッキー

66 芋のビタミンD 第11回

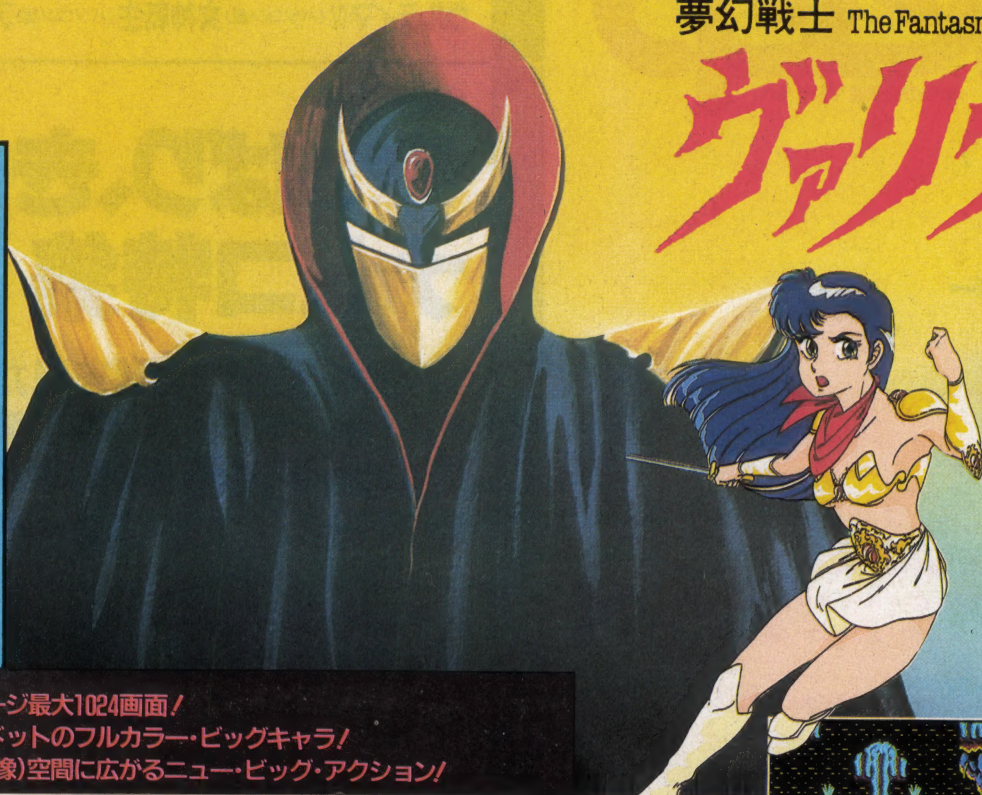
ズブ濡れになって遊ぶ

文●氷水芋吉

68 バグ猫たいにゃん 第6回 買い物ねこ

夢幻戦士 The Fantasm Soldier

ガリス



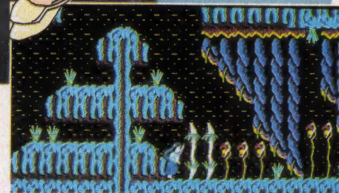
次元を超えて夢幻界に挑む!
戦士に選ばれた女子高生

STORY

優子はフツの女子高生。ところがある日、ヴァニティの幻想王女ヴァリアによって「ヴァリスの戦士」として選ばれてから運命は一変する。ヴェカンティの夢幻王ログレスと手下ヴォーク達次元を超えて襲ってきた。数々の謎の答えを求めて、戦いが今始まった……

- ★1ステージ最大1024画面!
- ★64×32ドットのフルカラー・ビッグキャラ!
- ★AV(音像)空間に広がるニュー・ビッグ・アクション!

●PC-8801mk IISR/FR/MR/TR ●X1/C/ターボシリーズ ●FM77AV専用
●PC-9801シリーズ (5"2HDは1枚、5"2DD・3.5"2DDは2枚組) 各¥7,800
●MSX ●メガROM ¥6,800

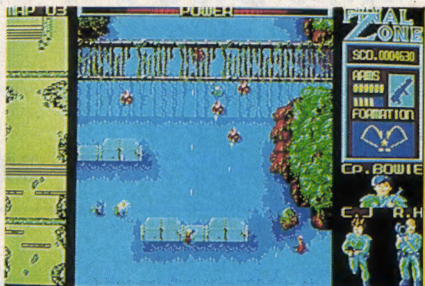


FINAL ZONE

ファイナルゾーン

WOLF

複数行動モードによるフォーメーション・アタックが迫力満点! 他にはない多くの特徴をもつシューティング・ゲームの雄



★アニメによるメンバーの全話シーン!
★ゲーム結果に応じたマルチ・エンド方式!

- PC-8801mk IISR/FR/MR/TR (5"2D2枚組) ¥6,800
- X1/C/ターボシリーズ (5"2D2枚組) ¥6,800
- テープ版 (2巻組) ¥4,800
- MSX ●メガROM ¥6,800



フルバードス

TOURNAMENT GOLF

トーナメント・ゴルフ

加課コースも好評発売中

打球を追って画面が高速スクロール。初級から上級まで豊富なコースを揃えたゴルフ・ゲームの決定版!



★多彩なクラシカル・コースが計54ホール!
★臨場感あふれるリアルタイムプレイ!

- PC-9801シリーズ (5"2DDは3枚組、3.5"・5"2HDは1枚) ¥8,800
- FM7/77シリーズ (3.5"2D・5"2D3枚組) ¥8,800
- PC-8801mk IISR/FR/MR/TR (5"2D3枚組) ¥8,800
- PC-6001mk II/6601/SR (テープ3巻組) ¥5,800
- PC-6601/SR (3.5"1D・1DD3枚組) ¥8,800
- X1/C/ターボシリーズ
- ディスク版 (5"2D3枚組) ¥8,800
- テープ版 (3巻組) ¥5,800
- MSX (ROMカセット1本+テープ2本組) ¥6,800



株式会社日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL 03(268)1159

資料請求券
Peep
月号

デジタル・デビル物語

女神転生

めがみてんせい



画面は開発中のものです

弓子を救えるのは……キミしかない!!

STORY

中島くん：私、今どこにいるのかわからない……何も見えない……怖い、お願い助けて……
地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島、その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり返すために……」と優しくも力強い女の声。その声の主は勇気つけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!?」ヒノカグツチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい……ヤツらは知的生命体なのか!」

- ★3D階層構造のアクションRPG!
- ★ラビリンスに展開される壮大なストーリー!
- ★攻撃に思考・論理パターンをもつ敵キャラクター!

6月中旬
発売予定

- PC-8801mk II SR/FR/MR/TR (5"2D 2枚組) ¥7,800
- FM77AV (3.5"2D 2枚組) ¥7,800
- X1/C/ターボシリーズ (5"2D 2枚組) ¥7,800
- PC-9801シリーズ (5"2HDは1枚、5"2DD・3.5"2DDは2枚組) ¥7,800 (256KB以上のRAMおよび漢字ROM必要)
- MSX マークのメガROM ¥6,800

★「女神転生」の発売を記念して7月上旬より全国各地にてイベントを行ってまいります。乞うご期待!

原作：西谷 史 アニメージュ文庫(徳間書店刊)「デジタル・デビル・ストーリー/女神転生」

©西谷 史・徳間書店・ムービック・シブス COMPUTER PROGRAM©1987日本テレネット 開発協力：株式会社アトラス

*ディスク版はすべて1ドライブ対応です。 *付記のない画面写真はPC-8801mkII SRによるものです。 *仕様は改良のため、予告なく変更することがあります。

MSX はアスキーの商標です。 マークのメガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

*お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

新作を待ち焦れていた
全国37万人のファルコムファンに贈る！

Falcom
日本ファルコム株式会社

SST
MOTO 87.2



Ys

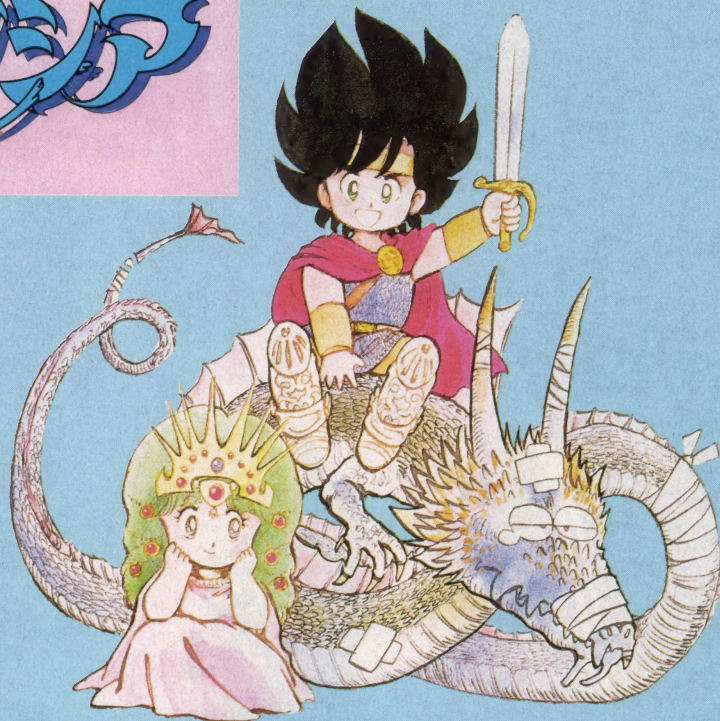
「イース」は、「サナトウ」や「ロマンシア」とはタイプが違うRPG。町や村、野原などで多くの人々と話して、冒険の目的を見付け、たくさん冒険の目的をひとつひとつ達成していくことで、本当の冒険の目的、大きな謎を知っていくのです。大きな謎を知っていくのです。町、村、野原の他にも、山や森、不思議な謎に包まれた神殿、一寸先は闇のダンジョンなど、広い世界で冒険は様々な形で繰り広げられ、キミたちの果敢な冒険心を満たすはすです。画面は、「ロマンシア」と同じように完全重ね合わせ処理をし、ディスプレイいっぱいフルカースタイル。文句のつけようのない美しいグラフィックに仕上がりました。そんなグラフィックとともにゲームのムードを盛り上げてくれるのが、胸踊るようなBGMの数々。時には軽快に、時には重厚に、時にはソファトに、ときには激しく……まるで自分の心を反映するかのようです。「イース」は、ゲームを選びません。RPGが得意なゲームでも、苦手なゲームでも、冒険してみたいゲームなら誰でも、すぐに楽しめます。



もっともっと、たくさんゲームにワクワクするような冒険を楽しんでもらいたいです。苦手だ、とさけて通ったり、逃げ腰にならないで、まず、町にいる人々と話してみれば、最初の冒険はカンタンです。でも、「イース」の冒険はひとつはありませぬ。とてもたくさん冒険があります。その数の多さに驚くかもしれません。本当の目的……それは、もちろん誰にも明かせませぬ。自分でたくさん冒険を経験しながら、少しずつ謎を解きほくし、自身の手で見つけてください。安易な考えではとうてい解けません。少しも難しくありません。自分自身で思っていることを正直に、普段の生活の中で生じる問題を解決していく時のように冒険すれば、自然に謎も解けていくこと。ひとつの冒険が終わることに、誰もかきと、心が洗われ、登ってくるようなさわやかな気分を味わうこと。そうしよう。Dロド回とした闘いだけのRPGは、もう卒業して、そろそろ奥の深い本物のRPGに挑戦してみてもいいかな。

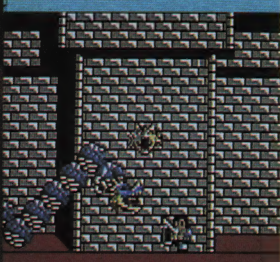
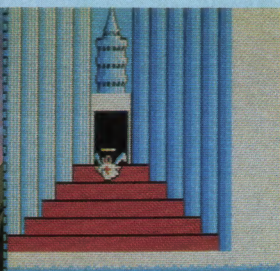
Romancia™

ロマンス



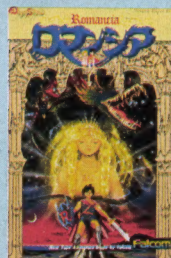
かわいさあまつて
難しさ100%

近頃、甘口のゲームが多いと、お嘆きのゲーマーへ、超極辛な刺激!



キャラツ、なに? このイラスト、かわいーつ、と女の子たちが見たら、キャピキャピと喜びそうな外見に似合わず、バリバリの硬派ゲームだ。かわいい外見にたまされると、散々な目に遭うだろう。運よくゲームを解き終えた

人の約85%が、人間不振に陥ってしまうほどのキョーレツなこの結末を、硬派と言わずして、なんと言えらう。さあ、ウテにおほえのあるゲーマー諸君! これを解かなきゃ男じゃあないゾ。挑戦してみない?!



☆☆☆ 好評発売中 ☆☆☆

対応機種	メディア	価格
X1C/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
X1シリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mk II	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

SST

Falcom

日本ファルコム株式会社

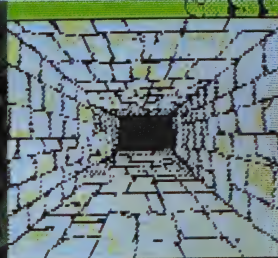
〒190 東京都立川市英崎町2-2-19 カービル
TEL. 0425 (27) 6501代



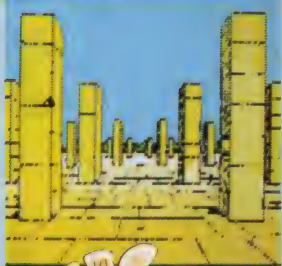
太陽の神殿

アステカII

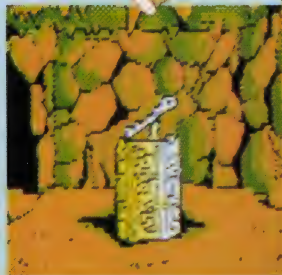
「マヤ文明」とか、「古代の遺跡」とかゆー類いの神秘的な響きを持った言葉にダマされてはいけない。これほどインケンなゲームも近頃めずらしい、と思う。一度ドジると、永久に出口がなくなってしまうようなトラップが、やたらめったらと、転がっている。しかも、ゲームをしている本人には、トラップにはまったことに気づかないことがほとんどなのだから、ヒサンである。しかし、そう言いながらも、途中でやめるなんて絶対できない……。罪なゲームだ。



アステカII



セッセとマッピングなんかしてる人、やめといた方がいいんじゃないかな？ はつきり言って、どこまで行っても森は森。散歩をするにはいいけど、マッピングなんて、ムダだと思うヨ。それよりもう一回、遺跡の中をよーく調べてみたら？



PC-9801/SPIRAMP	2枚組	¥7,800
PC-9801シリーズ		¥7,800
X1/X1turbo	2枚組	¥7,800
FM7/77/AV	2枚組	¥7,800

※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。
●好評発売中 / 通販(〒200円)



PC-8800シリーズ・ユーザーのための パソコン少年情報マガジン

ジュニア・オー・ピーシー

Oh! PC

888 マガジン

◆やっぱり GAME!

これからすぐデビューするゲームから、あと少しお楽しみของเกมまで、どこよりも速い最新ゲーム情報、さらに人気ゲーム“うっでい・ぼこ”の攻略法をマンガで紹介など、新感覚のゲーム情報を大公開!

特報

これがうわさの16ビットマシン

PC-88VA

★マシン語入門講座・BASICをマスターしたら、マシン語の世界へBASICのようにマシン語ができたら—マシン語を基礎から解説した新しい入門記事。

★ワープロのおもしろ活用法、データベースパソコン通信、さらに、勉強を楽しくさせてくれる学習ソフト。パソコンをめいっぱい活用するためのノウハウを紹介。

●パソコン・コミック

パソコン少年が大活躍する
痛快コミック2本

★パソコンアドベンチャー
ラジコン

RCファイター

夢丸

★BASICコミック

パソコン少年探偵団

しもやまこお

けっさくプログラム リスト集

本格ゲームから、ラジコン用データベースまで

ホビーボーイ カタログ

カメラ、自転車、工作……、ホビーボーイのための、おもしろグッズカタログだ!!



ロボットとぼくたちのコミュニケーション・ワールド
パソコンのように、ロボットも自由にあやつれる。パーソナルロボット、マイクロマウス、トイロボット……など、パソコンボーイのニューアイテム“ロボット”の大特集だ。

特集 The ロボット

Oh! PC 5月号臨時増刊

好評発売中

定価480円

日本ソフトバンク出版事業部

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 TEL.03(261)4095

DRAGONRIDERS OF PERN

パーンの竜騎士

SFファンタジーブックゲーム

●A5判変形
定価2,000円

好評発売中



NOVA

「ACE of ACES リヒトホーフェン」と同じ形式のシミュレーションゲーム。空飛ぶ竜を操る騎士たちが、惑星パーンの住民を外敵スレッド（糸胞）から守るという、SFファンタジーの世界をゲーム化したものである。米国でベストセラーとなったA・マキャフリーの小説「ドラゴンシリーズ（パーンの竜騎士シリーズとして早川文庫より刊行中）」に基づく内容となっており、SFファンタジーファンにとっても貴重なコレクターアイテムである。

LOST WORLDS™

失われた世界

2点以上選んで闘い合うコンバット・ゲームブック。
組み合わせも選び方もさらに充実。



アドベンチャーコンバットゲーム

シリーズ①～⑮+オプション・レッドマジックカード

※①、⑥、⑧は品切れ

各巻/A5変形
定価680円

NOVA

ACE of ACES®

リヒトホーフェン

NOVA

WWI.エア・コンバットゲーム

●シリーズ①
定価3,500円

大空の騎士、
それは男達の夢だった。

好評発売中

エース・オブ・エーシーズは、まったく新しいシステムによる第1次大戦のフライト・シミュレーション・ゲームだ。ページいっぱいに描かれたイラスト(合成写真)は、実際にコックピットに座り敵機と一戦を交えているかのような、リアルでスリリングな感覚を味わわせてくれる。また、このシステムは簡単な初級ゲームから、興奮のつぼと化す上級ゲームまで柔軟に対応しており、初心者でもマニアでも存分にゲームを楽しむことができる。さあ、エース(撃墜王)の座を獲得するための5回の勝利に挑戦してみよう!

好評発売中!!

(RPG) 幻想事典

早川浩 / 著

●A5判 ●1,500円

ファンタジーRPGファンのための、
読んで楽しむ事典。



RPGは、いかに早くゲームを終わらせるかではなく、その進行過程を楽しむゲームです。本書は、RPGの源泉である神話や中世の物語にさかのぼったり、モンスターや武器・防具などの特徴・由来などを紹介しながら、より深くRPGのおもしろさを味わってもらおうというものです。また付録としてかんたんなボードゲームを付けましたので、コンピュータRPGファンにも、ボードRPGファンにも十分楽しめるはずです。本書でRPGの世界を存分に楽しんでください。

RPGのイメージを広げる

- コンピュータRPGとボードRPGの間
- ファンタジーの背景を読む
- 神話はRPGの源泉である
- キャラクターの特徴を掴む
- 迷路の歩き方講座
- 魔法マニュアル
- マジックアイテムの魅力
- 武器・防具マニュアル
- モンスターマニュアル

付録

ボード版RPGを遊ぶ
オリジナルゲーム「アルピオン」

- イラスト全338点
- モンスター総数187点
- 武器総数70点
- 魔法総数43点

女神転生

by たけじゅん

●日本テレネット

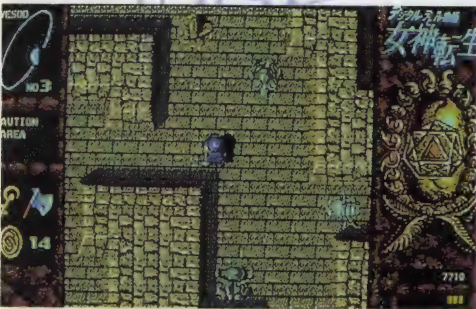
●PC-88SR以降 (5インチ2D、2枚組) 7800円 FM77AV (3.5インチ2D、2枚組) 7800円 X1シリーズ (5インチ2D、2枚組) 7800円
PC-98シリーズ (5インチ2HD、2DD、3.5インチ2DD、3.5インチのみ2枚組) 7800円 MSX (メガROM) 6800円

「女神転生」の印象を一言でいってください? と質問したら、「ブラチラねえちゃん!」と、答える人が半数を占めそうな「女神転生」。でも、ゲームの印象がこれだけじゃテレネットさんがあまりにもかわいそう。この記事をしっかり読んでゲームの真髓を知ってほしい!

これが 「女神転生」だっ!

それまでの中島は、ごく普通の高校生だった。しかし、パソコンばかりいじっているせいか、根暗少年という扱いを受けイジメの対象であった。いくらおとなしい中島にも我慢の限度というものがあつた。得意のパソコンで魔神「ロキ」を呼び出す方法を知った中島は、それを利用して自分をいじめた級友に仕返しをしようと企んだ。これが自分の運命を変えるとは知らずに……。

ついに中島は魔神「ロキ」を呼び出すことに成功した。しかし、魔神は中島の命令には従わずに、中島の恋人である「白鷺弓子」を魔界に連れ去ってしまったのだ。それと同じ頃、中島が通っている高校の古文の教師「小原教諭」も行方をくらましていた。この事件もどうやらロキの仕業らしい。



これが苦心の真上視点だ。真ん中にあるのが我々が中島君。

自分のせいで2人も魔界に連れ去られたことに責任を感じた中島は、自ら魔界に乗り込み2人を助ける決心をした……。そして今、中島は魔界の入口に立っている。

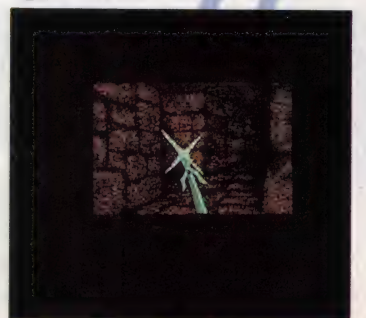
画面右に派手な角の生えた顔が出現。ケルベロスを仲間にした印だ。



視点が違う

まず、「女神転生」が他のゲームと一番違うところを挙げてみると、プレイヤーの視点が通常の横や斜め上ではなく、真上から見るようになってきていること。これは何でもないことに感じるだろうけど、製作者側にとっては泣かされたところなのだ。だって、視点が横の場合、1つのキャラのパターンは右向きと左向きだけで表現できたけど、真上からの視点の場合、前後左右すべてのパターンを作らなくちゃならないんだ。すると1つのキャラに対してのパターン数

迷宮内で剣を発見// 君に使いこなせるかな?



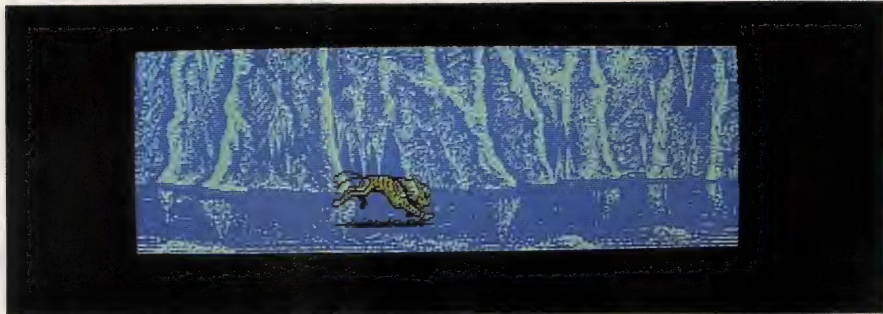
め、パソコンの容量との戦いになってしまったのだ。

次に、壁の向こう側にいるモンスターには、こちらが見えないという現実的な設定になっているので、敵と自分の間に障害物がないときにのみ敵に追いかける。しかし、この原理を利用すれば壁のへこんだところに身を隠しながら進み、一戦も交えないで迷宮内を進むことも可能である。

また、ゲームの各所にビジュアル画面が用意されていて、オープニング、プロローグ、エピローグ、エンディング、次の魔界に進むとき、会話シーンにそれが展開する

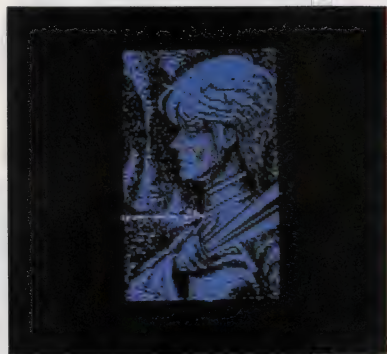
緑のカベがへこんで見えてしまうと、テレネットの人が立っていた。





のだ。とくに会話シーンのビジュアルでは、相手の表情によって、会話の中に大切な情報が隠されているか、いまいかが判断できるようになっているんだ。

最後に、敵キャラにはそれぞれ個性があるので、それを把握することにより有利な戦いができる。たとえば、走光性のある敵に光のアイテムを使うと、まくことができる。きるといったようなことである。まだまだたくさんあるけど、きりがないので終わりにするが、これだけ見てもゲーム心がくすぐられるね。



どこからともなく一筋の矢が飛んできた。気が抜けないぜ!!

神の内的構造

キミが行動できる世界は善と悪に分かれている。さらに、善世界に10種類、悪世界に9種類、善と悪の世界をつなぐ連路的な世界が1つで、計20種類もの世界があるのだ。

これらの世界は、アッシュャー界、イエツツラー界I、イエツツラー界II、プリアー界、アツイルド界といういくつかの世界に分類されていて、その構造は、カッパラー(ユタヤ教の神祕主義的「伝統」)による、神の内的構造という神秘学に基づいて作られている。決して思いつきだけで作られているわけではないのだ。

この20の世界のつながりは一方通行ではなく、キミの好きなように歩き回ることができる。つまり、プレイヤーによってゲームの展開がまったく変わってしまう可能性があるというのだ。

とはいっても、目的もな歩いても、何の解決にもならない

私がロキだ。キサマごときに倒される私ではない……

ので、ゲームの流れの一部を紹介しちゃう。

キミの最初の目的は、善世界から悪世界に通じる世界を発見することにある。そして、弓子のもとへ向かうのだ。しかし、そうかんたんに弓子に近づけるはずはない。弓子が捕らわれている世界の扉を開けるためのカギを探さなくてはならないのだ。そしてカギを求めて歩くうちに、なんと小原教諭と出会うことになる。小原教諭はロキを愛し、魔界に住みついてしまったのだ。そして……

ゲームはこの後、さらに複雑な展開を迎えることになるのだが、そのへんは「ひ・み・つ」ということとしておこう。また、ゲーム途中でケルベロスという相棒も仲間になるようにもなっているぞ。

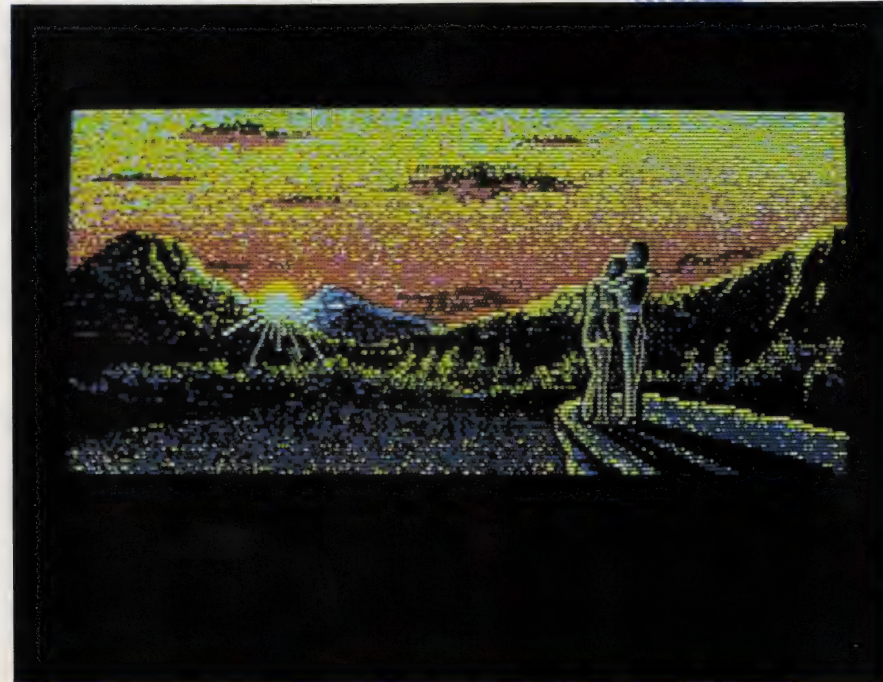
これを読んでもらえばわかるとおり、ビデオの「女神転生」とはストーリー進行がずいぶん違うが、逆にゲームとして楽しめるものになっているはずだ。それでは、最後に1つだけキミたちの誤解を解いて紹介を終わりにする。

広告に出ていたブラチラねえちゃん、主人公ではなく小原教諭なのでした。ジャンジャン……

私がロキだ。キサマごときに倒される私ではない……



このビジュアルは、どのシーンで見れるのかな?



こんな美しいイザナミを見るにはかなりの努力が必要だ。



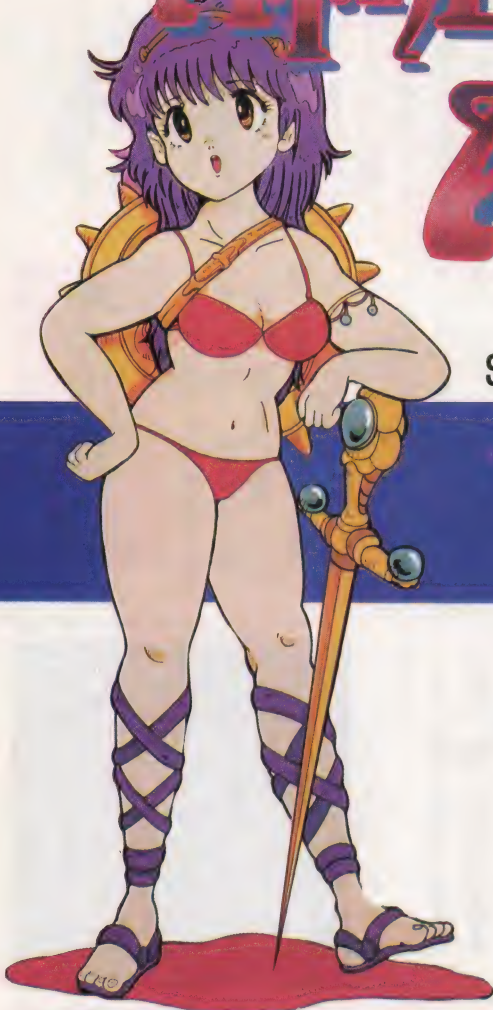
レベルが低いときにイザナミに会うと顔がガイコツに見える。

ATENA

ATENA

文/緊急麗保人

SNK ファミリーコンピュータ 6月5日発売 5,500円



緊急レポートのIIIはファミコンのアテナだ。そのムチムチした体を防具でつつみ、勇敢にも、帝王ダンテを倒しに向かう。はたして待ちうけるものは……。キミの手にとどく日も近い。アテナのとりこになるのは誰だ!

幻想界への
旅立ち

ピクトリー国の王女アテナは、とっても元気で冒険好きな少女。お城のたいくつな日々嫌気がさして、帝王ダンテの支配する、幻想界へと旅立った。

帝王ダンテは、小娘ごときに認められてはイカンノ、と手下どもを次から次へとくり出してくる。君の腕と勇気で、アテナの旅を無事終わらせてくれ。

昨年の秋ビデオゲームとして発売され、大好評を得たアテナが、ファミコンでも登場となった。ビデオゲーム版を見たとき、「こりゃあファミコン版が出るのも時間の問題だな」と思ったが、そのとおりになっちゃった。

操作は難しくないし、武器アイテムや装備アイテムも、ブロックの中に隠れているものを取るだけ



▲ハートのうつわを取れば、ライフゲージの上限が増える。

という、とってもシンプルなアクションRPGとなっているんだ。帝王ダンテの支配する幻想界は全部で8つに分かれているぞ!

海あり森あり、そして迷路状の国までそろっているのだ。ダンテを倒すまでアテナは元の世界へもどれないから、キミの手でアテナを帰してほしい。コンティニュー付きだよん。



▶ステージ2の洞窟。ブロックをくずして進めよ



▲ステージ2のボスだ。首が離れて攻撃してくるぞ。



▲なにもそんなに怖い顔しなくてもいいじゃんノ



▲頭上のマイナスアイテムは取らないようにノ

うまくアイテムを 使えば……

アテナの身を守る武器とアイテムは次のとおり。

- 剣 4段階にレベルアップ。プルーの剣ではブロックが壊せないので注意が必要。
- 弓矢 3段階にレベルアップ。遠距離の敵に有効。
- 杖 レベルアップすると魔法も使用できる。

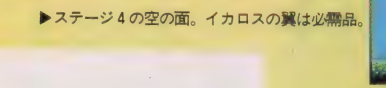
● その他にもコン棒、ハンマー、鉄球棒などのブロックを壊すためのアイテムもある。
● 鎧、頭以外の攻撃を防ぐ。



◀人魚になったアテナ。スイスイと自由に泳ぐ。



◀ステージ3のボス。長い手に捕まらないようにね。



▶ステージ4の空の面。イカロスの翼は必需品。

- 盾 正面からの攻撃を防ぐ。
- 兜 上からの攻撃を防ぐ。ブロックを頭突きで壊せるようになる。アテナが最強装備をすると、兜、鎧、盾が黄色くなり、ファイヤーソードを持つことになる。そうなたらしめたもの。とても女の子とは思えぬような縦横無尽の戦闘ができるぞ。
- その他にも、空を飛べるようになる羽とか、ジャンプ力がアップする靴、一人増えるセーラー服などのアイテムがどこかに隠されているぞ。

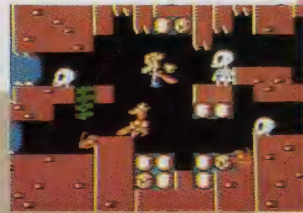
とにかくブロックを壊しまくってどんどん装備をかためることだ。敵の中にもアイテムを置いていてくれるヤツもいるからね。アイテムはアテナにとって都合のいい

▼ボスは3つの首から火をはなってくる。



◀いつになったらアテナの旅は終わるのだろうか？

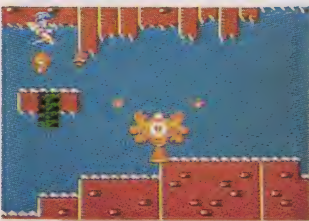
- か、2段構造になっている。ボスは木のバケモノ。
- ステージ2 (洞窟) ステージ1で装備がかたまっていなかったら、ここでもとろう。
- ステージ3 (海) 貝のネックレスを取って人魚に変身しよう。
- ステージ4 (空) 羽を取って飛ばないと苦しい。ボスは首を3つとも落とせばOK。
- ステージ5 (氷) とくにすべるわけでもなく、雲囲気はステージ



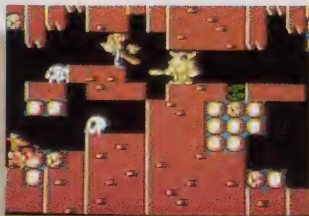
▲体のあるガイコツは攻撃してくる。

まだまだ続く、 アテナの大冒険

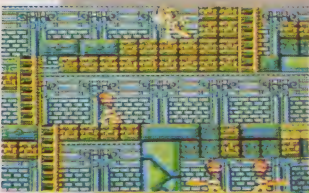
ものばかりでなく、成長を止めるというか、1段階前にもどすというマイナスアイテムもあるから、出てきたら消えるまで待とうじゃないか。[K]というのは必ず取っておきたい。たとえ死んでも装備だけはキープされるからだ。アイテムはよく考えて使うべし。



▲ボスだ。ザリガニのようでザリガニでない。



▲こんな狭くて暗いところで戦いたくないよー。



▲この迷宮は慎重に慎重に！ 上へ行けるか、下へ行けるか？



▼はて？ この絵は……いったい……。



▲おまけでサイコソルジャーのテープもついてくるんだ。

- ステージ6 (地獄) 敵キャラもオドロドロしくなってくる。
- ステージ7 (迷宮) ここは複雑な迷路だ。マップが必要。
- ステージ8 ……。
- どうだい？ ビデオゲームで苦しんだ人も、今度はファミコンで攻略してみても？ 各ステージの開始の描画速度が多少気になるけど、単純明快なストーリーと操作と戦闘は、今の時代にピッタリといえるかも。
- ジーと同じ。

ぱりナムコ特集



文・協力／氷水手吉 料理製作／古沢靖子 撮影／小阪和則

ナムコのゲームのおもしろさは、頭で考えたってわからない。実際に歯で噛みしめ、舌で味わってみないとダメみたい。そこで作ったナムコ・ゲーム弁当、ナムコのゲームのおもしろさが少しはわかってもらえたかな？



下関の運命のつづら弁当

「フグは喰いたし、命は惜しし」そんな方にも安心して召し上がっていただけるフグ料理です。事はかんたん、めくったつづらの裏に「生」と書いてあれば、無毒保証済み。しかし、「死」と書いてあったなら……ご愁傷様 / 運命は素直に受け入れましょう!? (なお、この料理は「ロシアンルーレット」としてもご利用いただけます)

リブルラブルおにぎり

このオニギリを食べるときは、以下の作法を厳守するよ。以下、以下の作法を厳守するよ。

- ・食べる前、手を洗って手をふくこと。
- ・オニギリをつまむときに、必ず右向きものから目をつり上げながら、必ず右向きものから食へること。
- ・これを守らないと、災厄に見舞われるよ。



やっぱり、きつ



ディグダグII伊豆大島地割れケーキ

……臨時ニュースを申し上げます。本日未明、伊豆大島のそのまた南側にあるA島において、原因不明の地割れが起こり、島民の風香さんと浮会賢さんの家族が海に落ちました。農作物も若干の被害を受けた模様です……その後の情報では、島にドリルを持った不審なケーキ職人らしき男が、オットットと言いがらうろついていたとのことです。



ゼビウスたけのこ弁当

絶大な設定 / 食べることに添まる話 / そして、料理人によって「命を吹き込まれた」素材たち!! これはもう、弁当界の神話を形作ったことさえいえるのではないだろうか? ちなみにタケノコは、弁当表面に表れているものがすべてではないぞ。ハシで弁当を突き、先端が赤く光ったところを覗いてみる……

メトロクロスのに弁当

お父さん、毎日通勤ご苦労様、でも、いくら朝が早いからって、いつも売店でパンと牛乳しか体もぢませんよな。だからボクからお母さんに、毎朝お父さんのお弁当を作ってくれようにお願ひしました。これを食べれば、通勤ラッシュもなんのその。くれくれも遅刻しない、人の波につぶされたりしないように、頑張ってくださいね。



ドラゴンバスターとんかつ弁当

「昔、このあたりでは悪い魔物がはびこっておつてう。村の者をたいそう苦しめておつたのじゃ。ところが、ある日、勇氣ある若者がその魔に挑み……見事討ちとつたのじゃよ。それ以来、この村では、年に一度の祭りの日に若者の戦いをかたどつた弁当を作っているというわけなのじゃ」——村の古老の話より。



ディグダグ5色弁当

この弁当、栄養については考慮済みだよ / まずは胃にやさしい上部を食べすみ、しだいに下部の栄養価が高いほうへと……。オイシイ穴子(岩)を2つ食べたら、必ず野菜も食べよーね / だけど、食べ過ぎにはご注意を / なんとつてこの弁当、もう2つ目(いったいどこでわかるのかな(?))なんだもの!!



※特集内の写真はすべて©榊ナムコ

巨大迷路に地獄を見た!!

景清、ギル、バツクマンのきみつ砦彷徨記
 文 TAKE ON / 撮影 小阪和則 衣装制作 バツクマン、ギル / 石黒 茂



↑ルール説明をよく読んで、さあ出発だ。右端の人はダレ?

↑さあ、チェックカードをもらって中に入ろう。受付嬢はいきなりのチンドン屋(ア)の乱入にびっくり!

カーサンお肩をたたきましょう ダンジョン ダンジョン ダンジョン (二番煎じ)

ナムコの人気キャラクター、バツクマン、ギル、平景清が千葉県はきみつ砦でくりひろげる大アドベンチャーゲーム! 巨大迷路を最初に脱け出すのは果たして誰? そして、ゲームに隠された謎とは……

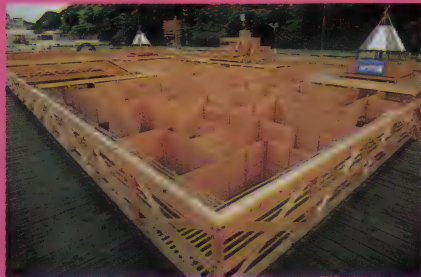


↓迷路内で何が待ちうけているかも知らずに、のんきにポーズをとる日人。



今回の巨大迷路めぐりの舞台になったのは千葉県のみつ砦。地元のコンピュータ会社にたのんで作られた迷路は2000平方mあまり。ちょっと見には狭く感じられるが、実際歩いてみるとなかなか大変なのだ。普通の人でも1時間前後はかかってしまうぞ。迷路の形は毎月変わるから、迷路歩きが好きな人は何度でも楽しめるはず。

- 料金 600円（4歳以上100歳まで）
- 営業時間 平日10:00 AM～9:00 PM 日・祭日8:00 AM～9:00 PM
- 千葉県君津市坂田673-1 ☎0439・54・1777



巨大迷路・きみひびきってどんなよじりか。

巨大迷路があることで有名な、ここは千葉県のきみひびき。今の巨大迷路の中に吸い込まれるように入ってゆく人（ア）影3つ。彼らの名前は、ゲームの中では平景清、キル、バックマンだが、BEEPではそれぞれ水水幸吉、大滝、大学サイコー、雅、TAKK E、ONノと呼ばれていた。彼らがなぜ、またどうやってこの迷宮へ送り込まれたのかはわからない。

ACT 1 巨大迷路の3人

ACT 1



↑こんなところでタイムカードを押すことになるうとは……

ではないか」と思っている。

雅は雅で、「愛機MZ15000でトルアーガの塔をやつていゝ途中、まちがってカツパーマツクを壁にぶつけたシヨツクで来てしまつたのではないか」と思っている。

そしてTAKK E、ONノはというと、5月号の別冊お買い得本でスベハリのコンティニューをまちがえてしまった読者のイカリがホクをここに飛ばしたのかな」と思っているが、その真実は今やゲーム世界と一体化した彼らには確かめるすべはない。

たまたまツキリいえることは、3人のなかでは雅の考え方が一番まとまっている（どこかた）とい



↑こんなところで、いきなり会ったらビックリするだろうな。

三人三様の反応

ACT 2

手吉の景清は、とにかく先を急いでいた。

「こんな迷路でウロウロしていたら、鎌倉に着く前に塵にやられてローソク全部なくなっちゃう。」

雅のキルは、途方に暮れていたなせかという何をやっても扉が出てこないからだ。おまけにカキも宝箱も出てこない……

TAKK E、ONノのバックマン



↑見てもよくわからないと思うけど、カベによりかかっているんだ。



↑刀のツカに手をかけ、待ちぶせる景清……獲物を狙う目がフキミ。
↑そこへ、「トレジャーボックスはないか」とキルが登ってくる。

いきなり八子合わせになってしまった！「もう、剣アイテムが減ったじゃないか！」と景清。



は、ナムコの看板キャラクターたけあって知名度は満点。人気があるのはいけけれど、1・5頭身の巨大な団体は、TAKK E、ONノの体からみるみるハイタリテイを奪っていく。彼が倒れそうになつたそのとき、

「見て見て、あれ、バックマンじゃない？」

「ねえ、いつしよに写真に入らない？」

女の口に手をにぎられて、バックマンはみるみるハイタリテイを取り戻した。

しかしTAKK E、ONノがRRGに不慣れなために、バックマンはせつかくもらつたハイタリテイ

ACT 3

いきなりチャンバラ？

景清が迷路を走っていると、女の口は悲鳴をあげるわ。小さい子は泣いちやうわてもう大変！「バックマンって一般的には超マイナーなんだな……」迷路のヌミで景清が悩んでいると、景清の頭の中でBGMが変わつた。これはデカキャラ対戦モードだ……弁慶か？ それとも龍馬か？



↑おおーっと、必殺技マッピング出るかー？



↑「あそこに行きたいんだけど、何度行ってもだめだ、うーん」



←疲れているくせに表情ひとつ変えない、バックマンは頑固者。



↑「やったー！チェックポイントだあ」無邪気なバックマン。
→「何か、義経がおそってきそうな気配……」



ヨ、ヨロイが重い…… / 誰か肩貸して



一方、迷路に慣れているギルは、マッピングをしながら確実に進んでいったが、出口の扉は依然として出てこない。
「どうしたらいいのかな？ スタート地点で剣を指らなかつたのがまずかつたかな？」
ギルが首をかきつけた瞬間、景清が飛びかかってきた。剣が10ぐらいい刃こぼれしたところで、やっと景清はギルに気がついた。
「三吉さん、ホクですよお」
「ああ？ 稚のギルから、わりいわりい、てつきり頼朝の手の者が

と思つちやつたよ」
「ひどいなあ三吉さん、ホクは魔人はひまじしんじやないんですからわ〜」
景清は、この後ホロボロの剣を下げて、マッピングをしていく雅を抜いて運よくゴールインしてしまつた。
ACT……④
イエロー・スライムの正体？
ギルは比較的順調に迷路を進んでいたが、あまりのアーマリの重さに、まやしやで小からな稚の体



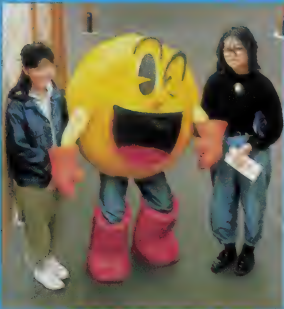
↑出口での再会を期して握手する2人。景清のメガネに注目？



↑そのころ景清はジャンプ力を生かして大邪道技に挑戦していた？
→イエロー・スライム発見// 思わず剣を振りかざすギルであった。



↑万策つきたバックマンは邪道技を試みるが……。



こんだけ歩かせて、また行き止まりイ？

は悲鳴をあげていたのでした。そんなギルの目の前に、あの最強モンスター、イエロー・スライムが現れた。ギルが剣で斬りつけると、イエロー・スライムは体をぶるぶるわししながら、正体を現したのだ。
「バ、バックマンのT.A.K.E.O.N.ノ、レやないか、何でこんなところでうすくまってるの？」
「あ、稚か……起こしてくれてありがとう、あんまり体が重たいんで寝てたんだよ……」
しつは、バックマンはあまりの

迷路のむすかしさに壁の下をくぐろうとしている途中だったのだ。この後ギルはマッピングが完成して迷路を脱出していった。
「較者にボースをとりすぎで、疲れたバックマンが道端で休んでいると、フェアリー（係の女の子）が助けにきてくれた。フェアリーの誘導で途中の扉からワープしたバックマンは、ホーナス7650点ももらった。しかし、現実世界ではどういうことは「リタイア」と呼ばれている……（軟弱



→岩内のチェックポイント。3つ目 / あと1つ /
↑疲労コンパイルのバックマンは、フェアリーならぬ通りがかりのお姉さんに助けてもらふのでした。

くよくよしてちゃあ、いかんぜよ



ACT……⑤
迷路から脱出した者ノ
「こうして、なんとか3人は巨大迷路から脱出した。
ACT……⑤
いま明かされるゲームの謎！
……そういえば、隠された「ゲ



↑みんなで記念写真。パックマンに意外な人気が……。



ギルはいいよな、
ジュースが飲めて
さあ……オレなん
か……



さんざん苦しませやがって、
このツこのツ！

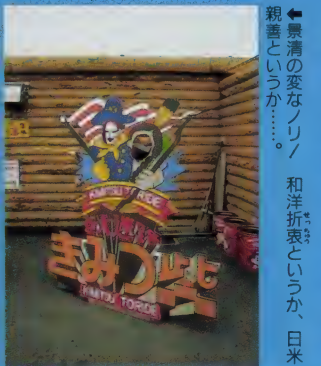
「ムの話はどうなったのだから？」
「さあ、ここからは今はやりの
マルチエンディングだ。
景清が好きな人は①
キルが好きな人は②
パックマンなら③」
を読もう。

なんと出口で3人を持っていたのは、BEEP編集長のKであつた。
①「いやー、みなさんゴクウゴクウ、おかげで4ペーシ埋まったよ……」とKがいうが早いか、Kは景清に一刀両断され、剣アイテムも奪ってしまつた。

②「いやー、今度ナムコさんとウチでナムコキヤラクター総出演のゲームをつくる話があつて、そのテストだつたんだけど、これじゃボツだ……」とKがいうが早いか、Kは剣を抜いたキルに3回往復されて1500点になつてしまつた。
③Kはマシな顔で話した……



↑「ベストタイム10分なんて信じらんないぜ」と2人。パックマンは見る元気もなし。



←景清の変なノリノリ、和洋折衷というか、日米親善というか……。



→「わーい！ パックランドだ！ 休憩所に喜ぶパックマンであつた。」

「君たちをこんな目にあわせたのは、みんなにゲームのキヤラクターの苦勞を味わってほしかったからなんだ。キヤラクターは君たちがスタートボタンを押すたびに呼びたされてはこんなことを毎日やらされてるんだよ……やみくもにキヤラクターを殺したり、リセ

ットしたりしないでもっとキヤラクターをかわいがつてあげよう」
Kの深い考えに心をうたれた3人は、やみくもにゲームにはまつた人生を反省することで、もとの姿に戻れた。そして小阪カメラマンの車で千葉のきみづきをあとにしたのだつた。チャンチャン。

戦いすんで、日が暮れて……アー、疲れた

●景清(羊)巨のつぶやき

「なんたつて景清だよ。AMショーのときから憧れてた、あの景清の衣装を着られるだけでも大満足なのに、おまけに巨大迷路で、一般客を驚かしてもいい、というお墨付きまでもらえるなんて、そんな許可はしてないぞ」と(●)ノ冗談はともかく、マジな話、巨大迷路つてのはまったくすこいもんですな。最初は「いつもRPGで鍛えてるから、すぐ出られるさ」なんて思ってたんだけど……ゲームと実地じゃ大違いノ

「行けども行けども皆は速く、出口はそのまま向こう側。往ったり来たりを繰り返して、疲れたまれば心もあせる。」「極限状況前で、やつと見えたる外への扉。半刻ごときこの有様じゃ、とても鎌倉目指せぬわ。ほんに景清えらいやつ。ほんに景清えらいやつ」
また免許取り直したら、来よ

「ヤルに騒がれてたし、景清は、子供に泣かれるし……。とにかく2人のインパクトのほうが強かつただけに、僕は孤独に迷路探検に徹することができた。それにしても本物のキルはすこいね。あんな迷路を60階もろるろして、ボクなんか、1つの迷路を抜けるだけでもイライラしてしまうもなかつたのに。マトックとか、ジェットブーツを装備させてくれれば、もう少しは楽だったかもね。でも、それより、カイみたいな可愛い女の子といっしょに歩けたら、疲れなんて覚えなかつたんだけど……。ともかく、すこく楽しかつたです。」

●パックマン(羊)巨のつぶやき
「パックマンのひとこと……じゃなくてひとことじゃないぜノ、まったく。結果的にパックマンは一般客に大ウケで、記念写真を撮るぐらいいの騒ぎで、きみつ岩の人にも何かもらいたいぐらいの大活躍だった。でも、パックマンの中で中腰でいるのはつらかつたんだぞ。」

これが3人の「入隊証」ことチェックシートだ。スタンプの押しまちがいがぬいぐるみのツラさを物語っている。結果は景清が50分、ギルが1時間2分だ。そしてパックマンは……？ 徹夜あけてダウン、リタイアしたのであつた。なさけなやノ

おまけに、足はでかい、横ハバは太い、何度あぶない目にあつたことか。さらに前が見えないので、まわりで騒がれたって、女の子と握手したつてわからない。ボクって不幸なタッチングだったんだ。

妖怪道中記

安駄婆の聲が聞こえる

安駄婆が深く入り込む、妖怪道中記の世界。会奴と回子が三途の川を渡って、エンマ大王とお釈迦様に出会う大スペクタクル巨編。



文/みやびい イラスト/山本護

人物マロワニー



戒名: 回子
職業: 大学中退、遊び人
血液型: B型
星座: うお座
性格: 分裂的ご都合主義



戒名: 会奴
職業: 高校生
血液型: A型
星座: うお座
性格: 温厚、慎重、素直

電視民話の「パラレル地獄道中」

安駄婆地獄より再び

ヒッヒッヒ。世のBEEPERたち、元氣かの？ わし、わしじやよ。そう、安駄婆じや。そろそろ彼岸が近こうなってきた。

このころわしは景清が頼朝を討って成仏してからというもの、三途の川にひとりでいるのは寂しゆうて、ついつい外界に出てきてしもうたのじや。

そこで今日はこの誌面を借りて、いまだに成仏できずにいる気の毒な2人の男の子の話をしようと思ゆうての。生前、2人とも電子遊戯に熱心じやった。

しい賢い子での、わしもかわいがっておったのじやが、何を間違えたのかヒョッコリ闇の世界にまぎれ込んでのお。

それにひきかえ、回子はわがままでなまげもの。おまけにうそつきときどきおる。本来ならとくに地獄へ落とされてもいいものをわしが思いとどまったのじや。運のいい奴よのう。

今、わしを呼びだした名無子の最新遊戯で、妖怪道中記が、あり転生の先が変わるといふまるちえんで、いんぐが人気らしい。そこで思案したあげく、うかばれぬ2人をこの遊戯にて試してはいかがかとエンマ様に申し出たわけじや。これより2人の妖怪道中記。はてさて、結果がどうなることやら……ヒッヒッヒ。

ふと気づくと、会奴と回子は鬼の口の形をした、古びた小屋の前に倒れていた。まわりは深い闇におおわれ、カエルものの寂しい鳴き声が、しつとりと闇の中に染み透っていた。

「ここはどこだろう？ たしか僕は車にひかれたはずなのに」

会奴はまわりを見まわした。すると、小屋の門に「地獄の入口」と書かれた札がかかっている。

「そうか、僕は地獄に落とされたのか……」

「それは違うな……。俺の名は回子。よろしくな」

「僕は会奴。よろしく。ところでここが地獄でないならどこなんだい？」

「ゲームの中さ。生きているときにチョットぐらいやったことがあるだろ、妖怪道中記さ」

「それで、僕をどうするつもりなんだらう？」

「どうやら、ゲームを直接やらせて、俺たちの来世を決めるらしいぜ」

「じゃ、立ち話もなんだから先へ進もうよ」

「おっと、ちょい待ちな。先にエノンマ大王の裁きを受けて、お釈迦様のところへ着けば、天界へ行けるかもしれないんだ。お前を先に行かすわけにはいかないぜ」

不安に襲われた回子は会奴を突き飛ばし、スタコラサッサと走りだした。

「おい、なにをするんだよ！ するいじゃないか！」

回子は赤鬼がいる第一の関所へ急いだ。会奴はビツタリと後を追っている。学生服をヒラヒラなが

かせ一生懸命に回子の後を追った。2人は雲を渡り、足下の餓鬼に気をとめずに餓鬼道を抜けた。しかし、そのときだ、子ガエルの大群が目前に出現した。その中に黒い塊がうごめいている。会奴は念力で子ガエルを蹴散らした。なんとその正体は大ガマであった。

「なんとも気味の悪い奴だな！ オレの念力の破壊力を試してやる」

「おい、よせよ苦しんでるじゃないか」

「ウルセ〜ッ。おまえは黙ってろ！」



が続いた。しばらく進むと崖の岩屋が開き、中からガマ親分が出てきた。口は耳まで大きく裂け、大きな目でギョロリと2人を見つめて言った。

「さあ、お客人、中に入った入った。ここはサイコロ道場だ。こゆるりとおくつろぎなせえ」

「おもしろそうだな」と回子。

「損しない程度でやめようね」と会奴は内心ドキドキだった。

「見るだけじゃ勝負になりやせんぜ！ さあ、はった！ はった！」

「よし、俺は丁だ」と回子。

すると、かんねんした大ガマは人間の言葉で話しかけてきた。

「この子ガエルの階段を登って、らん」

2人は大ガマを信用し、好奇心の強い回子が先に登り、後に会奴

「ウーン、僕は半にするよ」

「丁半で揃いました。勝負ノ五二の半ノ」

「畜生ノ」

「お客人、次いきやすか？」とガマ親分はニヤリと笑った。

「僕はもうやめるよ。ちようどもうかつたしね」と会奴。

「ここでもやめられるか。俺はもう一度やるぜ。親分、もう一度振ってくれ。今度は半だ！」

「それではいきやす。勝負ノ六六の丁！」

「ビ〜ッ。またはずれたぜ」

回子は熱くなり、負けがこんでいった。

「お客人、次はレートが高くしやしょう。10000レートでいかがです？」

「よし、その勝負のつたぞ！」

手元に残り2500しかない回子は頭に血が昇り、わけがわからなくなっていた。

ガマ親分の壺振りには、まさに職人芸だ。サイコロがスーッと壺に吸い込まれていく。

「勝負ノ一四の半ノ……エッ？ 払えない!? お客人、冗談言ってもらっちゃあ困りますぜ」

「い、い……こんなはずない……」

生前に、競馬、麻雀、賭け事なんでも少年だった回子は、さすがにガツカリしたようだ。2500の銭と身ぐるみはがされ、会奴といっしょにサイコロ道場を後にした。

サイコロ道場でスッテンテンになった回子は腹いせに赤鬼を成敗して10000の箱を奪い取った。

「そんなむやみやたらと成敗したらかわいそうだよ」

「おまえって、なんでそんなに人がいいんだ!? 俺のやることに口をはさむんじゃないか」

しばらくして2人は「苦行の道」にやってきた。

「オッ？ こんなところによろず屋があるでないの……。そ、そうかノ。ここで大きく買い物してパワーを貯め込むとするかウシン」

回子は会奴が気づかぬうちに「商い中」の看板を「準備中」に変え、ひとりで買い物をしようとしたら、悪知恵が働くのは生前とまったく変わっていない。これではきつと、お釈迦様の恩恵にあずかれるはずないだろうに。

しばらくすると会奴がやってきた。

「準備中かあ。それならしょうがないな」会奴はつり橋へ向かった。

「ウヒヒッ。会奴のやつまんまと罠にはまりやがった。さてと、ゆつくり買い物でもするか。俺のひとり占めだ」

ガラガラと音をたてよろず屋の扉が開くと、なから不機嫌そうな婆さんがソソソと現れた。

「いらっしやい。何にします？」

店先には、うまそうな食べものや精力のつきそうなドリンクが並びあっていた。おもわず生ツバを飲みこんだ回子であったが……

「エッ!? これしかお金がないのかね。ダメダメ、うちはお金がない人に物を商いするほど落ちぶれちゃいないよ、とつと帰っておくれノ」

よろず屋をたたき出された回子は、ボンヤリと空を見上げたが星が出ていない。もちろん、月もない。そう、ここは生前の世界ではないのだ。そんなことをすっかり忘れていた回子は、会奴に先を越されたことに焦りはじめた。

「そうだ、俺は一度死んだんだ。

早くお釈迦さんに会ってなんとかしなきゃ」

その頃、会奴は道から外れて反対の方向を進んでいた。そこで見つけたのは「神の池」だった。そこで、女神から不思議な力を譲り受け、ホクホク顔でニンマリしていた。

すると、後ろから回子がポンと肩をたたき、

「おい、お前なにをやったんだ。鼻の下を長くしやがって。みっともねえぞ、いったい女神にどんなサービスしてもらったんだ?」

「まったくかわいい気のない奴だぜ」
「まったくかわい気のない奴だぜ」
幸か不幸かまた2人で道中いっしょになった。森を抜け、川を越え、妖怪をつぎつきと成敗しながら第2の関所までやってくると、青鬼がその関所の前にスツシリと立っているではないか。

「オイッ、その2人ノ、ここを通りたければ持つてる物を全部ワシにさし出せ」

「バ、どうしよう」と会奴。
「へへへ、俺は何も持ちぢやないぜ。全部出さなきゃ、まずいんじゃないの!」と回子は自分のがめつさをさておいて、会奴を非難した。

「出せば本当に通してくれるんだね?」
「ああ、もちろんだ」
会奴は素直に持ち物をさし出した。

「相変わらず血のめぐりが悪いね、お前は。正直者はバカを見るんだぞ。あんな青鬼なんかこうすりゃイチコロよ」

回子は気合を入れて、一撃入魂念力で青鬼を倒した。しかし、会奴が渡した物は戻ってこなかった。

「なんで最初から教えてくれなかったんだよ」
「いいの、いいの、それでいいの」
これでおたがいに条件は同じになったと回子は喜んだ。なんとも友だち甲斐がない奴なのだ。

2人は川を渡り、鳥居をくぐり、谷を抜け、幽海を泳ぎ、海坊主と闘った。鬼ヶ島を過ぎて幽海が終わりかけたとき、妙な3人組を見かけた。この3人組、どうやら幽海でみつけた亀を生け捕りにしたらしい。

「おい、その2人、この亀を買わんか? 安くしとくからよ」
会奴は直感した。このシーンはどこかで見たような気がする。そう、浦島太郎だ! この亀を手に入れて、龍宮城へたどりつけば、鯛や平目の舞い踊りは見れるし、デラックスな食事にありつける。そんな夢物語を勝手に想い浮かべる会奴だった。

「バカバカしい、俺は亀なんぞいらねえぞ」と回子。亀を素直に譲ったのはそれなりのワケがあった。じつは、回子は浦島太郎の話を知らなかつたのだ。生前、幼い頃からゲームに没頭し、本を読む暇などなかったからだ。なんとも恥ずかしい。

「僕が買うよ、その亀」と会奴。
「ほれ、持ってけ」亀をはなすと3人組はどこかへ消えた。

会奴は亀にまたがると、得意そうに胸をはった。
「回子ノ、キミもいっしょに龍宮

城へ行かないかい?」

「エッ? 龍宮城? 何かイザコザがある所じゃねえだろうな」

「龍宮城を知らないのかい? 行けばきっと気に入るよ。さあ、乗った乗った」

「気のいい会奴は気さくに回子を誘った。観念した回子はシブシブ

はいい奴だ。俺が見こんだだけはある。こりやたまらんぜ」
回子には人魚ギャルの舞いをとくと観覧し、酒をくみ交わし、鼻の下を長くした。生前、酒を一滴も飲んだことのない会奴は、恥ずかしそうに下を向き、時おりチラリと人魚ギャルの舞台を見るだけだ



亀の尾につかまり、会奴とともに亀の案内に従った。

会奴の予想は大当たり、一面に広がった風景は地獄の闇を吹きとばす華麗な世界だった。ただ、古風な物語とは違い、龍宮城も現代風の造りで、鉄筋3階建ての屋根には「龍宮城」という文字の電飾

看板が堂々と光り、そのまわりをバニッガールの人魚たちがとり囲んでいる。

「ムホホッ、会奴、やつぱりお前

「会奴、お前何をモジモジしてるんだ。こつちにきていっしょに楽しくやろうぜ」
会奴は生前を思い出した。そう、浦島太郎を読んだのは小学校3年生の頃だった。

「会奴、人魚ギャルは嫌いなのか?」
「そういうわけじゃないけど……」
と会奴はモジモジしている。
ゆかいな宴が続いた。すると龍宮城のママ、乙姫様がヒョッコリ

現れて

「すみませんが、もう看板なんです。またのおしをお待ちしております」と言いながら回子と会奴に粗品の玉手箱を差し出した。

「なんだこの箱?」と回子は箱を開けようと紐をはずした。

「回子やめろよ! 白髪のおじいさんになったらどうするんだよ」
「じいさんになる? からかうのもいいかげんにしろよ。そんな夢みたいな話、俺は信用しねえぜ」
ためらうことなく回子は箱を開けた。やつぱり、あの玉手箱だった。白い煙にまかれた回子はみるみるうちにおじいさんになってしまった。

回子と会奴はどのくらい歩いたかわからない。長い道程だ。ちょうど「裁きの谷」にさしかかったとき、三途の川の渡しババアが2人を待っていた。

「おい、3つの宝を持ってきたらうな。なければここを通すわけにはいかんぞ」

「ああ、持っているとも。曲玉、鏡、剣だろ! しつかりBEEP 4月号を読んでるぜ。とくに剣は苦勞したがな」と何を勘違いしたのか、回子は自慢げに3種の神器を見せびらかした。

「ムホホッ、何をトボケてるのじゃ。それは3種の神器。わしが欲しいのは3つの宝じゃ」

「せつかく3種の神器をかき集めたのに、わけのわからない言いがかりをつけやがって」
熱くなるのはサイコロ道場だけにしてほしい。カッとなった回子

「せつかく3種の神器をかき集めたのに、わけのわからない言いがかりをつけやがって」
熱くなるのはサイコロ道場だけにしてほしい。カッとなった回子

「せつかく3種の神器をかき集めたのに、わけのわからない言いがかりをつけやがって」
熱くなるのはサイコロ道場だけにしてほしい。カッとなった回子

「せつかく3種の神器をかき集めたのに、わけのわからない言いがかりをつけやがって」
熱くなるのはサイコロ道場だけにしてほしい。カッとなった回子

「せつかく3種の神器をかき集めたのに、わけのわからない言いがかりをつけやがって」
熱くなるのはサイコロ道場だけにしてほしい。カッとなった回子

「せつかく3種の神器をかき集めたのに、わけのわからない言いがかりをつけやがって」
熱くなるのはサイコロ道場だけにしてほしい。カッとなった回子

「せつかく3種の神器をかき集めたのに、わけのわからない言いがかりをつけやがって」
熱くなるのはサイコロ道場だけにしてほしい。カッとなった回子

「せつかく3種の神器をかき集めたのに、わけのわからない言いがかりをつけやがって」
熱くなるのはサイコロ道場だけにしてほしい。カッとなった回子

「せつかく3種の神器をかき集めたのに、わけのわからない言いがかりをつけやがって」
熱くなるのはサイコロ道場だけにしてほしい。カッとなった回子

「せつかく3種の神器をかき集めたのに、わけのわからない言いがかりをつけやがって」
熱くなるのはサイコロ道場だけにしてほしい。カッとなった回子

「せつかく3種の神器をかき集めたのに、わけのわからない言いがかりをつけやがって」
熱くなるのはサイコロ道場だけにしてほしい。カッとなった回子

「せつかく3種の神器をかき集めたのに、わけのわからない言いがかりをつけやがって」
熱くなるのはサイコロ道場だけにしてほしい。カッとなった回子

「せつかく3種の神器をかき集めたのに、わけのわからない言いがかりをつけやがって」
熱くなるのはサイコロ道場だけにしてほしい。カッとなった回子

は念力で反撃しようとした。

「回子、無駄だよ。念力が通用する相手じゃない。僕が行ってくるよ。その3つの宝ってやつを取って必ず戻ってくるさ」と会奴。

「よし、それはヨイ心がけだ。おまえが約束を守るよう、戻ってくるまで回子の命をあずかっておこう」と渡しババアは言った。

三途の川を渡るには妖木霊、妖火霊、妖岩霊の3つの宝が必要だ。さらに回子の命がかかっている。

回子は突然人を裏切るけど、なぜか憎めない奴なのだ。会奴は必ず3つの宝を持って帰ろうと決めた。もし手に入らないと、お釈迦様に会えないばかりか、この闇の世界から抜けられない。

数時間が過ぎ、会奴はポロポロになって戻ってきた。しかし、こわきにしつかりと3つの宝を抱えている。

「うむ、約束どおりこの三途の川を通してやろう」

2人は堂々と三途の川を渡った。さあ、いよいよエンマ大王との対面が待っている。

「お前に助けてもらったとは思わないぞ」と回子は強がりを見た。「それよりも、僕たちちゃんとこの闇を出れるのかな？ 不安なんだ」

「バツキヤーローノ、ここまで来ていて弱音を吐くんじゃねえよ！ なんかやんやん言いながら歩いてると、前方に不気味な気配が漂っている。エンマ大王だノ、ついにやって来た。世紀の対面だノ」

エンマ大王は2人をキロリとに

らみつけると、

「よくぞここまでやって来たな。その根性、ほめてやるぞ。だが、ここでもお前たち2人の運命は決まらないのだ。決めるのは雲の上にいる釈迦だ。より天に近い世界へ転生したければ、無欲に徹し、無益な殺生はしてはならぬ。わかったな」

無欲無殺生。つまり、道に落ちている金を拾わず、無理な殺生をしないこと。会奴はエンマ大王の助言どおり、できるかぎり敵を殺さず、金を拾わずに先へ進んだ。

一方、回子は相変わらず無邪気に敵と戦っては殺し、金欲をまる出しにお金を拾った。

運よく2人は雲までたどり着いた。すると、そこにお釈迦様が立っていた。顔にうすすら笑みを浮かべている。

「よくここまで昇ってきましたね。エンマ大王に会ってわかつているとは思いますが、わたくし釈迦があなたたち2人の転生先を判断し、決めてしまいます。覚悟はよろしいですね」

2人はお釈迦様の説教じつと耳を傾けた。

「回子よ、お前は生前の行いに反省がまったくありませんね」「じゃあ、どうするんだ!? 地獄へでも落とすつもりかよ」

「いいえ。お前には地獄など生ぬるい世界です。わたくし、おまえには特別の転生先を用意しました。そこでさらに反省し、精進しなさい。」

そして、会奴よ。お前も残念な

がら天界へ転生させることはできない。お前のように慈悲深く、優しい心を持った人間は、こちらの世界がふさわしいでしょう。それでは2人も、末長く余生

を送りなさい。さらばじゃ」



暗転
「お帰りなさい、あなた。先に御

飯にする？ おフロにする？ それとも……寝る？」
「うん、そうだな。先に飯にしてくれ」
「ハイ♥あ・な・た。プヒフヒ」

会奴は結婚していた。それも畜生界のことだ。ブタになった会奴は、雌ブタのトン子と幸せな家



庭を築いていた。
一方、回子は地獄以上の苦しみを味わっていた。
「えっ!? まだ終わってないの？ 早くしてよ。明日入稿なんだ。このままだと間に合わないぞノ 約束厳守。わかつた!?」
「ハイ、わかりました。明日には必ず……」

「それとね。この後、妖怪道中記4ページ分と、NGが3ページ、それとマップの下絵をおこしてもらうんだ。とにかく急いでよ！」
「ハ、ハイ。わ、わかりました」
電話を切った回子は、寝る時間を削って、カリカリと原稿を書き始めた。

「地、地獄だ。いや、それ以上の苦しみ。やっぱりお釈迦様の言うとおりだな……。トホホ、明日までにこの企画ページを書き上げるなんて、(●)も酷だなあ。これなら地獄のほうがマシだったぜ」

回子が転生したのは、地獄以上の苦しみ、原稿地獄だったのだ。

ヒッヒッヒ。どうじゃったかの？ 会奴と回子のその後は誰も知るよしもなく、じつのところこのわしも知らんじや。わかつたことといえ、会奴は心底ブタ好きで、回子の行った原稿地獄は死ぬよりつらい、ということじゃ。くわばらくわばら。

それでは世のBEEPERたち、機会があったらまたおもしろい話を語ろうかのお。それまで。つかの間の別れじゃ。元気だな……。

週刊ナムコットスポーツ

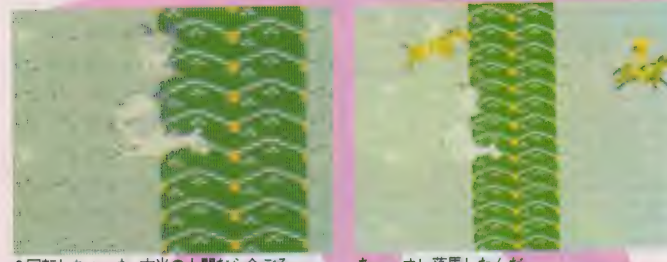
ファミリコンピュータ ROM 400000円

大波乱 インターラプター 落馬!!

ファミリージョッキー



○月×日、ナムコット競馬場で開催されたファミリジョッキーの第15レース「有馬記念」。大本命馬のインターラプターが出走中に大障害を飛びそこね、多摩田大騎手を振り落とすという大波乱



3回転しちゃった。本当の人間なら今ごろ...

あっ、オレ落馬したんだ...

が発生した。振り落とされ、た多摩田騎手は、空中で3回転。着地時に頭を激しく打ち、ムチウチ症に。インターラプターも大障害に首を突っ込んで再起不能のモヨウ。

インターラプターは、初期設定(表2)のスピードが4、タイプが8(タイプが高いと、ダート、雨天などの悪条件に強い)であり早くからGIクラスへ進出で

きる名馬と期待されていた。事実、インターラプターは新馬戦で、コースレコードを出して華々しいデビューを飾り、その後500万以下条件

戦、1000万以下条件戦をすべて1位で勝ち抜き、GIIIIに進出した。GIIIクラスでも抜群の強さを見せるインターラプターは、「リュウヘイキネン」「オーミステイクス」で立て続けにコースレコードを樹立。わずか5戦でGIIに勝ち進むという快挙を成し遂げた。この頃を境にインターラプターは、記者たちの間で「サンダーセプターII」と秘かに呼ばれるようになった(なんのこっちゃ)。

インターラプターは、GII

表1 ファミリージョッキー レース一覧表

レース名	クラス	距離(m)	芝	ダート	障害	レコードタイム	パワーアップアイテム	勝利アイテム	賞金	ボーナス		
新馬戦	条件	1,200	芝	0	0	0:33.9	0	2	300万	200万	100万	100万
未勝利戦	//	1,600	ダート	0	0	0:39.0	0	2	400万	300万	200万	100万
500万下条件	//	2,000	芝	2	0	0:33.8	0	2	600万	400万	300万	300万
1000万下条件	//	1,600	ダート	1	0	0:39.9	0	3	1000万	500万	700万	500万
2000万下条件	//	1,600	芝	1	0	0:38.5	0	3	1500万	700万	500万	700万
リュウヘイキネン	G III	2,000	芝	0	0	0:44.9	0	3	3000万	1000万	800万	1500万
オーミステイクス	//	2,000	ダート	1	0	0:46.5	0	3	//	//	//	//
ミスホシヨウ	//	2,000	芝	2	0	0:48.0	0	3	//	//	//	//
サボテンステークス	//	2,000	芝	3	0	0:49.8	0	3	//	//	//	//
グレートスプリント	//	2,400	ダート	1	0	1:07.9	1	2	//	//	//	//
イーナシーカップ	//	2,000	芝	3	0	0:51.1	0	2	//	//	//	//
ネギマキネン	//	2,400	芝	0	0	0:56.7	1	2	//	//	//	//
ボークステークス	//	2,000	ダート	3	0	0:50.8	0	2	//	//	//	//
ナムコカップ	G II	2,400	芝	0	0	1:05.2	1	2	5000万	2000万	1500万	2500万
レコードカンショウ	//	2,400	芝	1	0	1:06.5	1	2	//	//	//	//
コートローキネン	//	2,800	ダート	2	0	1:11.0	1	2	//	//	//	//
サクラダモンショウ	//	3,200	芝	3	0	1:18.0	2	2	//	//	//	//
カントリーカップ	//	3,200	芝	1	0	1:16.1	2	1	//	//	//	//
ピフステークス	//	3,200	ダート	3	0	1:20.0	2	1	//	//	//	//
ヤヨシショウ	//	3,200	芝	2	0	1:15.9	2	1	//	//	//	//
サクラアブシヨウ	//	2,800	芝	2	0	1:10.0	1	1	//	//	//	//
皇月賞	G I	3,600	芝	2	0	1:42.4	2	0	8000万	3000万	2500万	4000万
ダービー	//	4,000	芝	3	0	1:44.5	3	0	//	//	//	//
菊花賞	//	3,200	芝	3	0	1:16.5	2	0	//	//	//	//
ジャンカップ	//	3,600	芝	2	0	1:37.2	2	0	//	//	//	//
有馬記念	//	4,400	芝	3	0	1:52.9	3	0	//	//	//	//
天皇賞	//	3,200	芝	3	0	1:15.5	2	0	//	//	//	//

表2 成長可能馬(プレイヤー選択馬) GIクラス馬

馬名	GI	GII	GIII	GI	GI	馬名	GI	GII	GIII	GI	GI		
カモノネギ	1	2	1	2	1	8	ブルーマックス	3	A	5	9	A	9
パフォーマンス	1	4	2	3	3	2	ハーイセイコ	5	7	7	A	4	5
キングコング	0	4	3	2	1	4	シンサン	A	4	8	3	7	7
ハイグルゴ	2	2	3	0	2	3	ハンカチドキ	4	A	4	6	8	8
ハイテック	3	0	4	0	0	6	ワンダーモモ	5	2	A	7	9	3
リキパワー	1	3	3	0	3	3	キツシツキ	7	7	7	7	6	
プリンスメロン	1	0	4	0	3	4	ウチベンケイ	5	9	9	5	5	
エクスプレス	4	1	0	2	0	9	バックマン	8	8	4	6	4	
ディスクボーイ	2	2	2	2	2	5	ナガシマオー	7	7	5	5	9	
サクラタイガー	2	1	3	1	1	7	ビノエス	9	3	9	3	9	
テンカント	3	3	2	0	2	2	フルキューレ	9	3	7	8	7	
ブルーグラス	2	1	1	4	2	6	キヨウキネン	6	A	6	5	A	
ミスターダービー	1	3	0	4	1	5	アナダパンチ	A	2	5	A	7	
モモタロー	3	1	1	3	0	5	ミチマサオー	8	6	9	6	8	
インターラプター	4	0	1	0	3	8	ロングフェイス	5	8	A	3	A	
アイアンホース	0	0	4	1	4	7	プレストントン	5	5	A	4	6	

インターラプターの穴場で、大波乱が予想される天皇賞をバッチリ予想!!

- ◎ エクスプレス：派手さはないが、着実。
- ワンダーモモ：スタミナ最大級。
- ▲ フルキューレ：安定した実力を発揮。

といったところだが、レースは、荒れ模様になりそう。べらんめい、かたがた言ってんじやねーやい。

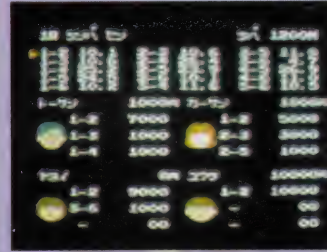
プレイヤーの成長可能馬

クラスへ転戦後も、1、2位を保ち、獲得賞金も3億5千万円を越えていたが、ファミリージョッキーのルール上、GIIクラスで賞金を稼ぎまくっていた(注・GIクラスには、11戦以降しか進めない。つまり、トントン拍子に勝ち進み規定の全16レース最終戦で天皇賞を行うゲームバランスになっているのだ)。

誰もが、インターラプターの天皇賞での優勝を確信していた矢先の事故であった!!



訪問!! ファミジョキ
家族



ファミジョキ「ファミリージョッキー」はレースモードとファミリーゲームの2通りで楽しめるゲームであります。

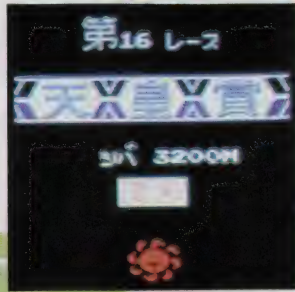
となわけて、今日は景清から数えて60代目、壇の浦にお住まいの平さんご一家を訪ねて、ファミリーゲームの楽しみ方をレポートしました。

「は、ユウタとヤヨイにまかせているんですヨ」カーサン「私たちは、カケるだけなんです!」さて、ファミジョゲームの開始です。各馬一斉に……という各人一斉に目の色が変わりました! とくにプレイヤもかかっているユウタとヤヨイは真剣そのもの!

ゲームが終了し、掛け金の払い戻し、いやヤヨイ、ユウタのお小遣いが決定されています。ユウタは苦労したわりに身入りが少なくガックリ。一方ヤヨイは、それほど儲かっていないのにニンマリ。カーサンと目で合図しております。ヤヨイは、カーサンと組んでオッズを操作していたようです。今日の勝負は女性陣の勝ち! (なんだこりや)



大荒れ、 天皇賞の結果は?

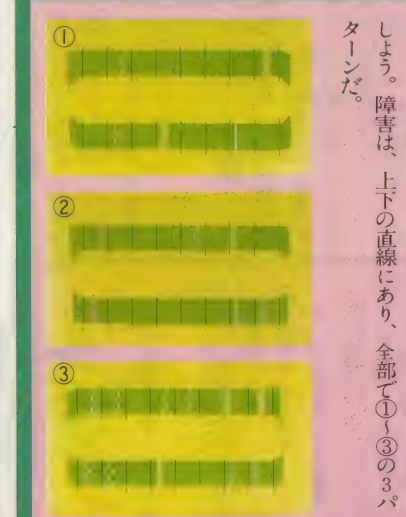


天気は快晴、ナムコット競馬場の馬場コンディションも上々です。スーパープレイヤーのみが達することが出来る栄光の16ステージ(こういうとゼビウスかなにかみたい!)「天皇賞」の開始です。

今日の状況中継は、ゲストにBEEPの常駐ライターTAKKE ONノをお呼びしております。TAKKE ONノさん、ズバリ、今日のレース

の予想は? ① GI クラスのワルキューレが本命でしょうね。スタミナ、スピード、ターボも充実しています。対抗馬としては、ワンドーモモ、タイプは低けれども、今日は、馬場コンディションがいいからいいかなと思いますよ。そして、大穴が成長可能馬のエクスパレス。こんな感じですね。ですから、僕は、シノヰワ教授に有り金全部!

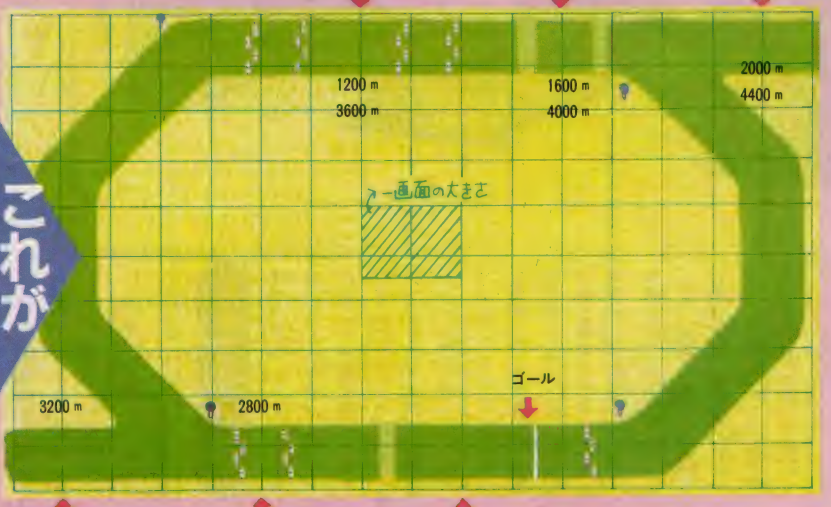
② 次は、アイテムがおいしい直線です。ワルキューレとモモ、アイテムに目もくれず画面ぎりぎりまでデッドヒート! 後ろから、アイテムを狙って走っているのがみえみえのエクスパレスです。おーっと、ここで早くもギヤラガが落馬です。エクスパレスもとばかりを受けてスタミナを減らしました。しかし、しっかりと先頭集団の後を追っております。



そうこうしているうちに各馬一斉にスタート! 天皇賞は、3200メートルの障害レースです。とちゅう、障害の直線を3回走り抜けなければなりません。ワルキューレを先頭にワンドーモモ、トイポップ、ハイテックと続いて最初の障害に入りました。少し遅れて、エクスパレスとギヤラガが続きます。

③ デュアルライターに失敗したんですね。お、惜しい!

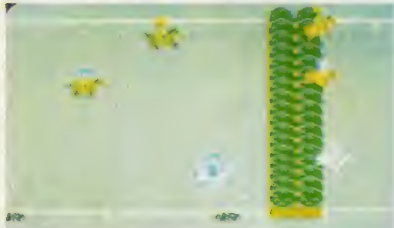
ナムコット競馬場だ!



多摩川の某河原にあるナムコット競馬場は、だ円形のコース。レース距離によって、スタート位置が違うことに注意しよう。障害は、上下の直線にあり、全部で①②③の3パターンだ。



ハードルを飛ぶタイミングが難しい。一歩まちがえると落馬!



ハードルより難しいのが、この大障害。慣れた人でも緊張する。



ドクロをとったら、スタミナが減り、まず助からないぞ。最悪のアイテムだ。



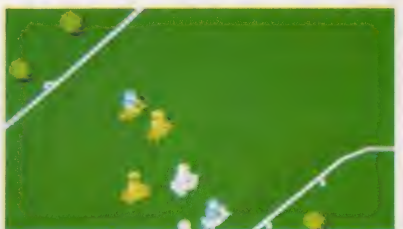
レスがきた。しかし、トイポップは後ろからどつかれて思わすドクロマークをとってしまいいスタミナ減少。これは、イタイ!

① 必殺技「スリーセブン」出ましたね!

② 何をマイナーなことを...。先頭は、あいかわらずワルキューレ、2位は、モモ。あつと、またしてもアタシテント! 執ようにエクスパレスに喰いさがるトイポップがエクスパレスもろともハードルで転倒! トイポップ、両画面にすつとびりタイア。エクスパレスは...あつと、辛くも直り直りましたがもう虫の息です。

③ やはり、ワルキューレが勝ちそうですね。

④ モモとワルキューレの勝負で決まりか? おつと、エクスパレスが、ハイテックにおしりを押しでもらうという文字通りの、ハイテックで3位に浮上した! さらに後ろにいた強み、スターアイテムを取ってスタミナ回復! ぐんぐん追い上げて最



終コーナーでモモをぬかるみに追い込み、スタミナを奪います。

① モモは、2-1まで行かないとコンティニューできないのがイタイですね。

② さあ最後の障害を抜けてラストの直線です! エク

スパレスもモモに後押ししてもらいながらワルキューレとの差をじりじり詰めて行きます...。さあ、ゴールは目前! エクスパレスか、ワルキューレか?

ゴールラインで両馬、一斉にジャンプ! さあ、判定は!! ...。今、写真判定の結果が出ました。鼻の差、エクスパレスの大逆転です!!

優勝、エクスパレス!

ワルキューレのジャンプ力3に対して成長可能馬エクスパレスの素質が最後の勝利につながったようです...

ということ、大ハズシのTAKE ON! は、ほつといてとりあえずナムコット競馬場からさげんよう!



ナムコ 統合宇宙集

人材募集!!

経験者優遇/パイロット募集

◎ガイアのパイロット(対暗黒星団) 1名

◎ギャラクシップのパイロット(ギャラガ、ギャラクシアン戦役) 3~5名

◎ソルバルウのパイロット(ゼビウス軍からの要請) 若干名

(スペシャルフラック等、UPの数だけできることが望ましい)

なお、選考の際、面接と技能検定(ファミコンによるシミュレーション)を行う。

日給各4900円以上。

委細面談。

天声南無話

▼ファミリコンピュータとはいうもののファミリ、すなわち、家族で遊べるゲームがどれだけあつただろうか▼ファミリースタジアムが発売されて約半年たつが、このゲームは、ファミリ(というか父親だ)をゲームの世界に参加させることに成功した感がある▼そしてファミリジョッキーが発売された。ナムコの人は「サラリーマンなんか、夜遅く帰宅して寝る前の30分に熱中できるゲームに...」と語ってくれた▼ゲームの年齢層の拡大をめざす、ナムコのファミリシリーズに期待したい。

フーズ フーズ24連勝ストップ!

ファミリースタジアム

小阪杯ファミスタ リーグの結果

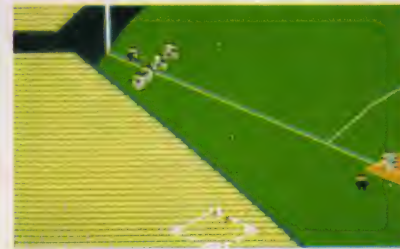
○月×日、BEEPエアド
ームで行われた試合は異常な
熱気で始まり、とんでもない
結果で終わった。

丸井の友、桑原監督率いる
強豪フーズフーズとBEEP
売れっ子ライターたけじゆん
率いる弱小スパローズのイン
ネンの試合だ。フーズフーズ
は、目下24連勝中のチームで
破竹の勢いを持つ。それに対
し、スパローズは、8勝16敗と
いう散々な勝ち星のチームだ。

試合展開は、スパローズ2
回裏に、先頭バッターのれお
んがつの投げた甘い球を見
逃さず、ソロホームランを打
ち0対1とした。対するフーズ
フーズの3回表は打順よく

ナムコトスポー									
ピッカリ◆○○○○○人◆16◆									
F	003	000	001			4			
S	010	000	004			5			
F	34	9	3	2	1	本	6	4	0
S	36	11	3	1	2	振	6	2	0
									
<div style="float: right; border: 1px solid black; padding: 5px;"> S チ ム 1 勝!! </div>									

龍馬ウケの いかにせよこーな



ナムコスターズ対タイタン
ズのプレイ。

1アウト時 ダブルプレイ
でスリーアウトと思われたが、
セカンドの足が塁を踏んでい
ないのでセカンドセーフと判
定された。しかし、外野とピ
ッチャーはベンチに戻ってし
まっていたあわてて戻ってき
たと言っもんだ。

1番から。にしむらはセンタ
ー前ヒットで出塁。続くしま
だも、スパローズの守備の乱
れから内野安打として、ノー
アウト1塁2塁のチャンスと

した。ここで3番はジャパン
リーグ1の強打者おちあひ、
たかのは満塁策を取りに行っ
たが、球が外れず、3ランホ
ームランを浴び3対1となる。

その後7回に交えて、
9回表にワンアウト1塁3塁
のピンチにたけじゆん監督
押さえの切札やすだを登板さ
せた。やすだはフーズフーズ
に1点を与えたものの代打つ
すえ、よこたを2者連続三振
に切って取りフーズフーズ打
線をうまくかわした。対する
フーズフーズのつのは、スパ
ローズ打線をうまく押さえ
て9回まで投げ続けてきたが、
この回先頭バッターのわかま
つにライト線を破られノーア
ウト1塁のピンチを招く。こ
こでフーズフーズの桑原監督
ピッチャー交代を考えたが3
点差と完投を考え、つのを続
投させた。ここで迎えたのは、
2回にホームランを打つてい

その後7回に交えて、
9回表にワンアウト1塁3塁
のピンチにたけじゆん監督
押さえの切札やすだを登板さ
せた。やすだはフーズフーズ
に1点を与えたものの代打つ
すえ、よこたを2者連続三振
に切って取りフーズフーズ打
線をうまくかわした。対する
フーズフーズのつのは、スパ
ローズ打線をうまく押さえ
て9回まで投げ続けてきたが、
この回先頭バッターのわかま
つにライト線を破られノーア
ウト1塁のピンチを招く。こ
こでフーズフーズの桑原監督
ピッチャー交代を考えたが3
点差と完投を考え、つのを続
投させた。ここで迎えたのは、
2回にホームランを打つてい

るスパローズ唯一の強打者れ
おん、たけじゆん監督の期待
にこたえ2本目のホームラン
を打ち4対3、その差1点と
追いつけた。ここでフーズフーズ
ついにしむらを入り込ませて逃
げきろうとしたが、2アウト
は取ったものの2本のヒット
を浴びて、そうに交代した。
対するバッターは、ピッチャー
のやすだ、これで勝負あつ
たように思われたが、そのの
速球にやすだのバットが当た
った。やすだの打球は、ピッチ
ャー特有のへろへろヒットで
ランナーは2者還つて、つい
にサヨナラ勝ち。リーグ始ま
って以来続いていた、フーズ
フーズの連勝は24で止まった。
○たけじゆん監督「なにもか
も、やすだのおかげです。
しかしこれも実力かな?」
●桑原監督「ピッチャーを早
く代えればよかった。でも
小阪杯は俺のものさ!」

1ch NHK (ナムコト放送協会)

- 00 アニメ「王様と風船」
- 30 素肌クラブ「トランプ遊び」
- 765のニュース
- 20 ウルトライ目「フィギュアの強度を探る」
- 00 連続コンテンツニュー大河ロマン「石田の復活」
- 00 ぐるっとゼビマップ16面「熱狂ノドモグラムの盆おどり」
- 00 海外名作シリーズ「ローリングサンダー」コードネーム8823、ハヤブサ

3ch NHK教育

- 6 ナム語講座「アイム ユア フレンド」
- 30 念力講座たろすけ他
- 7 今日料理「ハンバーガーの時間」
- 8 科学特番「海底に眠る秘宝を探る」
- 9 ペリスコープバラデューク他
- 00 高校物理「ビー玉にかかる引力」
- 30 高校宇宙史「ギャラクシヤン3世代」
- 00 芸術劇場 P.S.Gリサイタル「ドルアーガの塔」他

765ch 東京ナムコチャンネル

- 00 まんがの国「ワンダーモモ」
- ACT5 フォーカスになぐり込め!
- 00 時代劇「佐武と魔銃酒屋空」
- 00 世界まるごとナムコ「純金製スーパーゼビウス」
- 00 史上最強の爆弾「バイオニック・ジェミニ」
- 00 映画「大戦車市街戦」
- ツルハシ、鉄カブト他

146ch 大田区民テレビ

- 6 青春ドラマ「マッピーはつむじ風」
- 7 中村雅哉ランド「亡者カゲキヨくん」
- 8 さんまの名探偵「ヒトラーの秘宝」
- 9 超音速攻撃複葉機スカイキッド
- 00 3D映画「サンダーセプターII」

さんまの名探偵

●ナムコ ROM
●4,900円 発売中
●文/ガンコ親父

先月号に引き続き、さんまの名探偵の謎に挑戦しよう。関西芸人のパワーに負けるな!!



▲神助は、本当に自殺したんだろうか。

▶やっと見つけた、神助。とんでもない服を着てる。



謎を一つ一つツツきまそう

発売されて、もう一カ月経つけど、みんなは『さんまの名探偵』もう解けたかな。まだ解けていないという人のためにヒントを書いてみるので参考にしてほしい。

このゲームには、いくつかの謎が出てくる。まず、ポイントとなる謎をいくつかあげてみよう。



- 殺人現場に書き残すもの()であるスハダクラブという文字。
- 殺人現場に残された、誰かのコンタクトレズ。
- さんまの事務所の留守番電話に録音されていた、闇の帝王の脅迫
- やすし師匠に教わった、文珍の持っているはずの幻のねたほん。
- ペンダントの所有者について。
- 神助のカキオキの真偽、神助は自殺なのか、それとも他殺だったのか。
- 神助の持っていた、アフリカの星について。
- アフリカの星とビューマの関係。
- 古代の秘宝のありか。
- アフリカの星についての闇の帝王の犯行声明文。
- 文珍の家にあるコンピュータの利用法。
- 謎のインド人チャタのこと。

このように少なくともこれだけの謎があるが、まだまだ隠されているようだ。

なかでも、スハダクラブとは何か? 何かの頭文字だろうか、それとも犯人が誰なのか知らせようとしているのだろうか?

また、闇の帝王とは誰なのかそして彼の目的は? 闇の帝王が文珍と神助を殺し、アフリカの星を盗んだのか?

インド人チャタと文珍の持っていたねたほん、そして古代の秘宝の関連はあるのか? といったところが、事件の核心に触れる謎かもしれないね。

また、途中で出てくるアクションゲームをクリアすることも大切だ。ゲームに勝つと何かしら、情報を教えてくれるはず。がんばってクリアしてほしい。

このゲームの特徴は、情報を手にいれないとさまざまな地点へと移動できない点だろう。そのために行ける地点が、すべて出ている地図を載せておくので参考にしてほしい。

がんに悪人のおしかりコーナー



べらんめい、仕事しろい。

べらんめい、ひっこんでろい。

べらんめい、がたがた言ってるじゃなやいやい。

「一と おもったら お初まちがひ! これは、ほんとうの おわり ではありません。まだ、じいんは、おぼせていて、いらいです。ばやく、しんぼんに、つかまえてください!!」

巨人を道え

ナンバ花月でちらしを調べると、たこいちに行ける。たこいちには、巨人の相棒の阪神がいる。彼からは何かを聞きたそう。

やっと巨人の家を見つけた。どうやったら巨人に会えるだろう? NHKの集金の人になったつもりでいこう。無理して巨人の部屋に入ったが、部屋の中には金庫、テレビ等しかない。この部屋の中には、いったい何が隠されているのだろうか。



▼巨人の家。

くもよを操縦せ

事件の晩に片目ががすんだといっていた、くるよ。また吉本を憎み、そのダイヤを欲しがっていたという。

また、金庫室に落ちていたコン

▶けっこう、いい部屋に住んでる。

アイテム辞典

現場写真

テレビニュースのときと文珍の服の色がなぜか違う。これがこのゲームの最大の謎?

コンタクトレンズ

どっかの人が落としていった。ペンダントと関係ありそう。

ねたぼん

関西芸人の間で伝わりつつもなくおもしろい笑いのねたが詰まっている。最近、ギャグが冴えてきた芸人が持っているはず。

○ 書
× 書

コンタクトレンズの「×」書である。暗いところでは読めない。B E E Pでは、神の御慈悲と呼ばれている……。

ふなげん

やさし師匠の大好きなスポーツ? に使われる。さして意味はないみたい……。

たごやき

このゲームに出てくるたごやきは、関西なのに関東風のたごやきに見えるのは私だけだろうか。ぜひ、お土産にどうぞ。利用価値大。

ディスク

コンピュータに必要なもの。見つけたら文珍の家にあるコンピュータに使ってみたらこんな画面が……。

ペンダント

ある悪の一味の印のペンダントである。誰かが、食物と交換してくれる?

鍵

鍵のかかったものを開けるものである。これを手に入れるために、たまには暴力も必要だ

くさり

ペンダントにひたりと合う。これがあるところかペンダントの持ち主のところか?

ライター

普通はタバコに火をつけるものであるが、たまには他のことにも使ってみよう。

犯行声明

なぜか、全然関係ないところに挟まっている。本当に犯行したのだろうか?

アフリカの星

みんなの心を惑わす宝石。神助の死もこのダイヤのせいだ。

カキオキ

神助の自殺の原因が書いてあるあの神助が自殺するわけないよね。

× 書
○ 書

甲が乙にボールを守らせるための物。

△ 状
× 状

別に怪人21面相が、グリコ、森永に出したものではない。いったい何に使われるのか



タクトレンズはくるよのものなのか? しかし毎朝テレビで、コンタクトレンズをくるよに見せたときの焦り方は、たしかに普通でなかったが……。
やっとなるよの居場所を見つけた。スタジオオカメダにいるようだ。

サブローとシローを 追い詰める

まず見つかるのが、誰でも隠りたがる危ないシローだ。シローの機嫌をとってサブローのもとへ行くこう。

なんとサブローは、ありま温泉で風呂に浸かっていた。サブローは温泉に入っていたためか、口も軽くなっていて、シローの家を教えにくれた。

シローの家に入り、写真立てを調べるとなんと、のりおの写真が飾ってあった。あの2人は、妖しい関係なのだろうか?



▼見るよは、何を白けするのかな



▼シローの家にやっ
と到着。



▲ありま温泉で、やっ
とサブローを見つけた。

東京へ走れ! (タクシーに乗るなよ!)

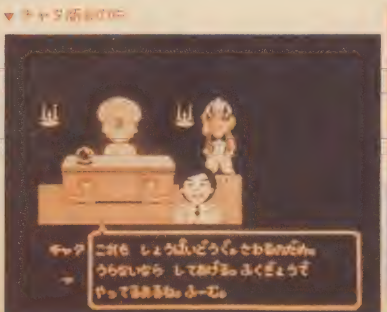
クラブポビーというクラブには、エミコとエミという2人のパニーガールがいる。とくにエミには気をつけよう(性格が悪いんだ……)。話は変わるが、このポビーという名で、何か気がつかないかな?

じつは、吉本興業初のアイドルタレントポビンスの名前を使っているのだ。しかも、2人のパニーガールの名前もポビンスの2人のとおなじ!

さて、謎のインド人チャタ。この男は、何か知っているようだが



▲ここが問題のシローの部屋。



なかなかそのネタを白状しないのだ。とりあえず、占いでしてもらおうとい。古代の秘宝やアフリカの星、それにビューマなどのことも聞き出せるはず。

わたしは見た！ ナムコ開発部！！

文●永水 幸吉 撮影●小阪和則

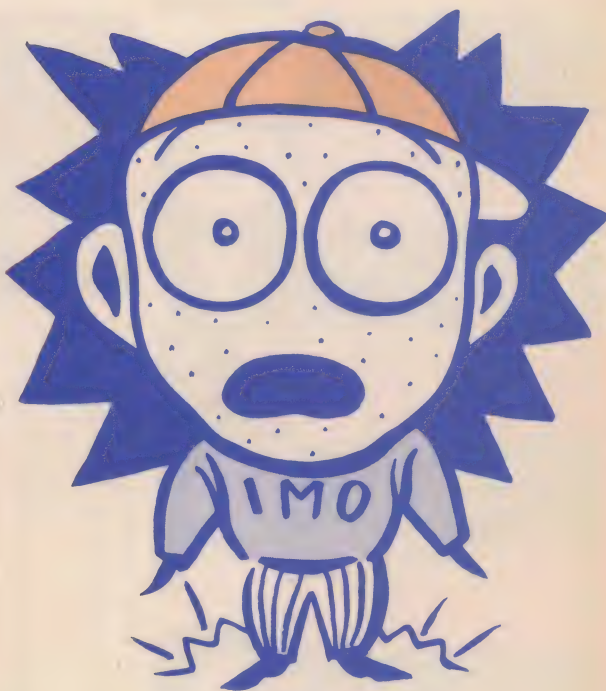
ナムコゲームのおもしろさを知るには開発部を取材する
つきやない！！というわけで、ついにナムコ特集取材班
はガードの厳しさで知られたナムコ開発部へ潜入した。
ここまで入れるのはもうこれっきり！？

緊張の春、
日本の春！？

うーむ、普段は傍若無人で名を
はせているボクでさえ、ここに来て
緊張の色を隠せないのはなぜな
んだらう？ 血中アドレナリン濃
度は心拍数とともに増大し、瞳孔
は人間の限界を越えた大きさまで
拡大を続け……。
それというのも理由はひとつ。
何を隠そう、ここがナムコの開発

部だからなのだあノ
そもそもナムコってというのは、
プレイヤーに対してフレンドリー
な体質とは裏腹に、取材に対して
は厳しいこと厳しいこと（うなず
く●K氏）。

ところが今回、ナムコ特集とい
うことで、Yさん（こ存じ、われ
われ取材陣の窓口となってくださ
っている社長室の方）も開発部へ
の取材にOKを出してくれたノ
読者のみんなにナムコのナムコ（ち
なみに「ナムコ5段活用」とは、
ナム・ナミ・ナムコ・ナメ・ナメ、
だ）を知ってもらおう機会が、やっ



いつもは厳しいクリエイティブセンターも、
なぜか今日だけ優しい……気がするのだった。



とできたというわけなんだ。
それでは、たぶん雑誌の取材が
ここまで入りこむのは初めてじゃ
ないかなあ、などと自負しつつも、
「私は見たノナムコ開発部！！」を
始めることにしてみよう。

机の上には
遊びがいっぱい！！

ナムコゲーム・開発の秘密を探
るためには、その作業感覚を見る
のがいちばんノ とばかりに、と
りあえず開発の部屋へ行くことに
した。

ドアを開けて広い開発の部屋を
見回したときの印象は、失礼なが
らも「雑然としたなあ」という
もの。とはいっても、単に汚いと
いうのはまた違って……なんて
いうか、「おもちゃ箱をひっくり返
したような部屋」、まさにそんな感
じなんだ。

それでは、開発の大部屋でボク
が見たものを、ちょっと羅列して
みることにしよう。



この「クリエイティブ」も、取材陣には知らなちの
である。もちろん、ナムコも例外ではない。

防犯システムにさえ「遊び」の精神があると
ころに、ナムコの真骨頂があるといえようノ
クイーンエイリアンの人形、マ
ンガ『日本の歴史』全巻、ファミ
コン、CB750のプラモデル、
水木しげるの『妖怪事典』『あの世
の事典』『ルパン3世』全巻、ヨ
ーダのフィギュア、『世界の戦車』世
界の軍艦、マツキントツシユ（お
おノ）、モビルスーツのプラモデル、
マンガ『三国志』全巻、アミーガ、
『RPG幻想事典』（おおノ）、プ
リカヤップ、ウルトラマンとバル
タン星人の人形……。
どうだろう、ボクが「おもちゃ
箱をひっくり返した」といった意
味が、なんとなくわかってもらえ
たかな？ ボクらが昔（今でも？）
おもちゃ箱のためにこんでいた宝物、
それらがそのままナムコの開発室



昔は第一線の開発マンだったという浪野課長。
今でも、ゲーム開発には「家管」を持っている。

↓ファミコンで遊んでいる、もとい、ファミコンをネタにアイデアを練っている(?)開発の人達



↑この机に座っている人は、きつとフリーカのファンなんですよ。ちなみにボクもそう。

にはある、そういうわけなんだ。これらのすべてがゲームに直接関係しているわけではないんだ。うけど、こゝろした「遊びゴコロたっぷりアイテム」が、ゲーム作りをするうえで欠かせないというのは、まず間違いないところだろうね。ただし、念のため付け加えておくと、あくまでもこれらは、ゲームに遊びゴコロを付加するためのものにはすぎず、開発の人が年中これらで遊んでたりしているわけ

開発部屋を見ながら、うむ、こ



は、もちろんないぞ。現にボクらが取材に行ったときにも、大半の人は作業に勤しんでいて……残りの人は、やっぱり遊んでいたのかなあ？

↓アメリカ生まれのアメリカ人は、みんなの人気者。だっておもしろいゲームが多いんだもん！

↑机の上に山と積まれたプラモデル。こんな会社があったつう、いーじゃないの！



そう、Yさんに訴えると、Yさんは「これは本当に秘密だよ」と言いながら、開発用のコンピュータが置いてある小部屋に連れていってくれたのである。ラッキー。しかし……正直な話、開発用のコンピュータなんて、面白味も何もあつたもんじゃないな。なにせ、プログラム開発用のマシンといつたら、普通のパソコンよりも地味



製図台に貼られたマル秘画面。写真なんか撮らないうで、ボクはフリーのカメラマン

れでナムコゲーム開発の秘密の一端を垣間見ることができたわい、などと思っていたボクは、ふと重大なことに気づいた。それは、この部屋にはゲーム開発用のコンピュータがない、ということだ。ドット絵描きのためのパソコンなんかはあつたけど（それで、さんまの名探偵」の文珍の頭とさんまの顔を組み合わせ、「フランケンさんま」などとゆるー絵を作ってたつけ）、メインとなる開発用マシンがどこにもないではないか？

なんだもの。別にグラフィックが出るわけでもなく、見えるのはただ、グリーンキャラクタディスプレイに映る無粋な英文字ばかり脇にグラフィックを描くマシンもあつたけれど、それと電源が入っていないればタダの箱(ボクラが行ったときは、開発は中断していたのだ)。まさかボクラに、機密に属する開発中ゲームの絵を見せてくれるわけもなく……やっぱボクラがゲーマーは、出来上がったゲームを楽しむのが本筋ってことなのかな(ちょっとガツカリ)

と、落胆しているボクラを、YさんはAVルームなる小部屋に連れていってくれたのである。

このAVルームのすごいこと、なんととっても設備がすごい。DX7にエミュレータⅡに、オープンリールにミキサーに、プロ用ビデオに編集機材、おまけにツインファミコンまであるとは(興味のない人にはわからない)

「うおおお、これだけの機材を使えるとは、なんてナムコ開発部は恵まれてるんだあ」と叫んでも、さすがにAVルームだけあって、防音対策はバッチリ!!

まあ、ここでもやはり開発風景は見られなかったことには変わりないんだけど、いくらボクラでもこの部屋ですごいぐらいはわかるつもりだ。とすると……さっきのコンピュートルームも、わかる人が見れば、すごいコンピュータが並んでいたのかもしれないなあ……と、自分の無知を嘆く(等)でした。

結論・ナムコの真の開発小部屋は、あまり詳しくは書けないけれど、



どーやらスゴイ機材が揃っているよーだ。

さて、この機会を利用して、開発スタッフにインタビューをする

ことにした。集まってくださったのは、ナムコ開発部の企画屋3人衆(?)と、その御三方を束ねられる課長さん、合計4人の方だ。

最初に、みなさんが入社する前に、ナムコに対して持っていたイメージをお聞きしたいのですが、

「入社する前は、ナムコのことを知らなかったんです(笑)。ただ、大学にきたパンフレットが非常にユニークで、例の『肉食』問題で『焼肉定食』と答える人間をナムコはほしいんだとか、とくに魅力的だったのが、成績にCが多くていいじゃないか(笑)と書いてあつたもので……」

「とにかくゲームが好きだったんです。だから、どうせ就職するならばゲーム会社を、というわけで……」

「とにかくゲームが好きだったんです。だから、どうせ就職するならばゲーム会社を、というわけで……」

「とにかくゲームが好きだったんです。だから、どうせ就職するならばゲーム会社を、というわけで……」

「とにかくゲームが好きだったんです。だから、どうせ就職するならばゲーム会社を、というわけで……」

「とにかくゲームが好きだったんです。だから、どうせ就職するならばゲーム会社を、というわけで……」

「とにかくゲームが好きだったんです。だから、どうせ就職するならばゲーム会社を、というわけで……」

「とにかくゲームが好きだったんです。だから、どうせ就職するならばゲーム会社を、というわけで……」

「とにかくゲームが好きだったんです。だから、どうせ就職するならばゲーム会社を、というわけで……」

「とにかくゲームが好きだったんです。だから、どうせ就職するならばゲーム会社を、というわけで……」

「とにかくゲームが好きだったんです。だから、どうせ就職するならばゲーム会社を、というわけで……」

「とにかくゲームが好きだったんです。だから、どうせ就職するならばゲーム会社を、というわけで……」

「とにかくゲームが好きだったんです。だから、どうせ就職するならばゲーム会社を、というわけで……」

「とにかくゲームが好きだったんです。だから、どうせ就職するならばゲーム会社を、というわけで……」

「とにかくゲームが好きだったんです。だから、どうせ就職するならばゲーム会社を、というわけで……」



く雰囲気がいいわけだ。
 「ナムコがいいのは、上(上層部)が口を出すといっても、『いまこんなゲームが流行っているから、そういうのを作れ』みたいな命令が出されるわけではなく、われわれ企画が作りたいゲームを上を持っていくと、『ではそれをこんな形でいつまでに作ってくれ』というようになることですね」
 市場の流行を見てゲームを作り始めても、どうせ出来上がりは一年後なんだから、そのほうが賢いのかも……。

「たしかに市場の動きを読むのも重要ですが、もっとそれ以前に、『遊びとはなんぞや?』『ゲームが成立する条件は何なんだ?』というものをしっかり捉えておく必要があると思うんですね。企画屋は、それをおさえて……いわば、キャラクターが○×△でも成立するようなゲーム作りをしなければならぬと思うわけです。しっかりとゲームシステムを作り、あとはビジュアル屋(担当)がその上に感情移入できるキャラクターをつけていく、そういうふうにやるべきである」と

「少なくともボくら企画屋は、市場の流行を見ずにゲームを作れ、といわれてますから、それだったら、自分の中にある理想型のゲームを作っていけばいいんじゃない

?」
 「少なくともボくら企画屋は、市場の流行を見ずにゲームを作れ、といわれてますから、それだったら、自分の中にある理想型のゲームを作っていけばいいんじゃない

かと思っています。そういう人間が多いから、うちのゲームはこういうふうになっているんじゃないですか。その結果、売上げが悪かったり、マニア受けだったりということもあります(笑)」
 「そして、基本的に他社の二番煎じがない、と自信をもっていえます」
 「二番煎じはない、か。でもボくらからすれば、二番煎じだろうがなんだろうが、ナムコにせひ「体感ゲーム」を作ってほしいんだけど、そこらへんは……?」
 「体感ゲームというのは、二番煎じとかではなく、これから絶対にやらなければならない。はっきり見えてるビデオゲームの方向性のひとつだと思えます。そういうメカ関係は、本来ナムコがもっとも得意とする分野でもあります」
 (期待を込めて)とすると、近々出るということでしょうか?
 「出したいですねえ。それもナムコらしいものを」
 うーん、他人事みたいなお話を

「おっと、話が難しくなってきた。つまり要約すると、ゲームシステムはオリジナリティを持っていて、しかもキャラクター(ゲームのイメージ)と密接に結び付いているべきである、ということかな。うーむ、ここにナムコゲームの『オリジナルアイデア』『感情移入しやすいキャラクター』の源を見たいような気がするぞお」
 キラクターといえば、ナムコではバックマン、景清などのように、キャラクター作りにはとくに力が入っているみたいですね。
 「キャラクターというのは、基本的にビジュアル担当が描きますが、企画にもやはり『思い入れ』があるわけで、結局ビジュアルと企画の共同作業で生まれるわけですよ」
 結局、ナムコはどんなゲームを目指しているわけなんでしょう?

今、ナムコ開発部の取材を終えたボクの胸に去来する思いは……駐車場に置いてある多数のバイク、その所有者への嫉妬でもなければ、メーカー取材で恒例となっている美人社員の撮影がでなかつたことへの悔いでもなく、ましてや、



今、ナムコ開発部の取材を終えたボクの胸に去来する思いは……駐車場に置いてある多数のバイク、その所有者への嫉妬でもなければ、メーカー取材で恒例となっている美人社員の撮影がでなかつたことへの悔いでもなく、ましてや、

いつものごとくYさんがボクを迫害する(今から帰るか? 辛苦!)という、あの言い方(〃)ことに對しての憤りでもない……それは「これで、以前にも増してナムコが身近に感じられるようになったな」という、喜びにも似た感情そのみだろう。
 なーんて、感傷的になったフリをしちゃったりなんかして、ちょっとクサクかったかな?
 まあともかくも今回は、開発室の中でも一般人が絶対に見ることのできないような場所も取材できだし、開発の人にインタビューもでき、ナムコのゲーム開発に対する基本姿勢もなんとなくつかめたりしたので、とりあえず大収穫、といったところだろうね。本当にこの取材がきただけでもナムコ特集をやったかいたが、そういつても華嚴の滝ではないだろう
 / (C T A K E O N)



免許を取られたいは、まぶしいばかりのバイク数台。

いつものごとくYさんがボクを迫害する(今から帰るか? 辛苦!)という、あの言い方(〃)ことに對しての憤りでもない……それは「これで、以前にも増してナムコが身近に感じられるようになったな」という、喜びにも似た感情そのみだろう。
 なーんて、感傷的になったフリをしちゃったりなんかして、ちょっとクサクかったかな?
 まあともかくも今回は、開発室の中でも一般人が絶対に見ることのできないような場所も取材できだし、開発の人にインタビューもでき、ナムコのゲーム開発に対する基本姿勢もなんとなくつかめたりしたので、とりあえず大収穫、といったところだろうね。本当にこの取材がきただけでもナムコ特集をやったかいたが、そういつても華嚴の滝ではないだろう
 / (C T A K E O N)

本邦初公開!!



▲S子さんの机 この美しさは、BEEP編たちと向しくらい!!

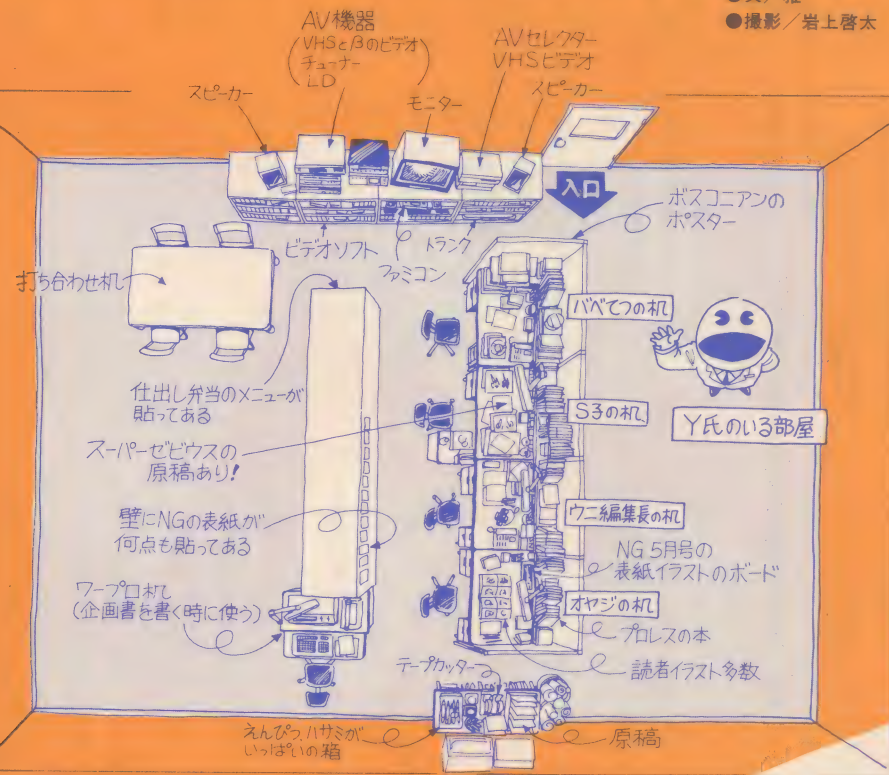


▶ここがNG編集部タッグ 手前からバベツ、S子、ウニ編集長、オヤジの順ですわっている

これが NG編集部だ!!

ナムコファンには圧倒的な人気があるNGは、どんなスタッフが、どのように作っているのだろうか? 本邦初公開のNG編集部潜入レポートだ。

●文/雅
●撮影/岩上啓太

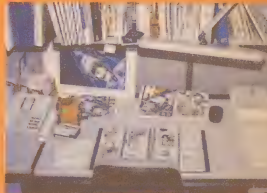


NGの編集室を取
材できるなんて!

小雨の降りしきる4月の某日、われわれBEEP特別取材班(といっても、編とボクとカメラマン(ただだ)は、ついにナムコの聖域、NG編集部を取材することに成功したのだ。数あるゲーム雑誌のなかで、ナムコのゲームを取材した雑誌はあまたあれども、NG編集部に潜入したのは、われわれが初めてだとか。思わず力が入ってしまうのであった。ところで、よもやそんな人はい



▲企画書を作るときはこの机で、散乱した資料がゆかにも雰囲気



▲オヤジさんの机の上、読者のみんなからの愛蔵がちゃんどファイルされているぞ



▲読者イラストのアップ。ひよっとして見覚えがある人もいるんじゃない?



▲本棚にズームインすると、やっつ、あのバックマンは次の表紙かな?

ないと思うのだが、NGとは何かわからない人のために、どんな雑誌か、かたんに説明しておこう。NGは、ナムコ系列のゲームセンターなどで配布されている、ナムコ情報が満載されたナムコマニアの教典的月刊情報誌(昨年の11月にそれまでのA5判の季刊誌からB5判の月刊誌になった)だ。

ナムコ本社でわれわれを迎えたのは、広報担当のY氏だった(ひさしぶり)。Y氏は、ニヤリと笑

そのNGがどのように企画・編集されているのか、数々の魅力的なスタッフの正体は……。

スタッフの机の上は個性いっぱい

入口を入ると、いきなりポスコニアンのパネルが飾ってあった。おおつ、と一瞬あとすさつたものの、気を取り直し、進んで行った。内部は、3つの部署に分かれており、Y氏のいる課と、もう一つの課にはさまれるようにNGの4人の編集者の机が横一列に並んでいた。手前からバベツ、S子、ウニ編集長、オヤジの順だとか。失礼ながら、さっそくそれぞれの机の上を拝見させていただくことにした。

オヤジさんの机の上には、読者投稿のイラストが、来月はどれを使おうかなって感じて置いてあった。なぜか本棚にはプロレス関係の本が多いようだ。趣味なのかな。

S子さんの机の上には本がいっぱい並んでいる。NGの「心にじんじんびびいたこの一冊」のコーナーを担当しているだけあって、さすがという感じ。机の上には、来月号の原稿らしいスーパーゼビウスの原稿が乗っている。

ウニ編集長の机の上には取材用のカメラが乗っていた。

バベツさんの本棚の上には、

NG元気
スタッフ紹介

●ウニ編集長

自由奔放で、明朗快活な人。ものわりのいい、隣に住んでいるお姉さんのような感じ。ちなみに、名前のウニは、人と話しているとつい舌を刺すようなことをいうからとか。



●オヤジ

実際は若いのだが、編集部の中での貫禄で、オヤジと呼ばれている。「男は、こうあらねばならない」といったポリシーを持っている。昔風の考え方の人だが、現代では忘れかけた何かを教えてくれる。



●ババてつ

顔は実際、岩のようだが、心根は優しい。しかし、編集長いわくちよっとオッチョコチヨイなどところがあるようだ。よく物がなくなったといは、大騒ぎすることがあるとか。

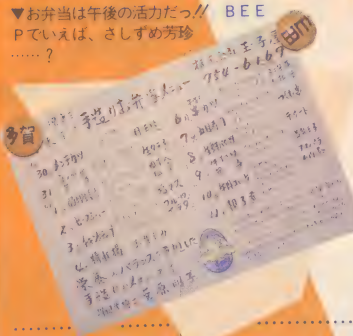


●S子さん

NG編集部ではもっとも新しい女性スタッフ。東京のパワーに惹かれて富山から出てきたが、まったく都会に染まらないマイペースな素朴さを持っている。以前は、おもに郵便物の発送を担当していた。



▼お弁当は午後の活力だった BEE
Pでいえば、さしずめ芳珍……？



そこにYさんといっしょに元気そうなお姉さん(と、あえてしておく)が出てきた。何を隠そう、彼女こそはNGの編集長ウニさんだった。ボクの想像していた感じ

ウニ編集長に直撃
インタビュー

夜の友達(昼かもしれないけど)ねざらーめんが1つ乗っていた。それぞれの性格・仕事ぶりが想像されておもしろい。机のそばの壁側には、AV機器のフル装備があり、ファミコンなどもあったから、仕事の間にファミスタなんて……いやこれはBEEPの場合だけか。

とにかく、BEEP編集部より狭かったけど、そのぶん和気あいあいとした気分が漂っていた。くわしくはイラストを見てほしい。



▲ビデオを見たり、ファミコンをしたり……いいなあ。



▲NGの企画書や原稿は、きれいに整理されてるのね。



▲スターラスターじゃなくて、ポスコニアンのポスターが壁に張ってある。



▲おっ、やってますね。仕事にハマっているのは……でも、いえません。

▶思わずズーム。なににな……スーパーゼビウス!? 新たな企画か?



▼NG創刊号。ちまたは千円プレミアアがついているとか、ほしいよー!



より、ずっと若い感じだ。ひよつとしてゼビ語をしゃべるのでは? などと思いつつ、NG作りについて聞いてみることにした。

——最近のNGは、季刊のころに比べて雰囲気変わったような気がするんですが……。

「そうですね。季刊から月刊になったときにスタッフが大幅に変わったこともありまして、編集方針も以前のようにナムコの店に来たお客さんに配るものから、ファミリコンピュターのユーザーをスゴク意識したものに変わりましたね。ですから、昔からNGを読んでいる人からは、もったビデオ

ゲームの情報をいっぱい載せて、という声が出てますね」

NGの月刊化の話は以前から編集部内にあつたそうだが、やっと予算的に上からゴーが出て決まったとか。なにしろナムコでは、上層部からあれこれ指示があつてからやるのではなく、むしろスタッフからやりたいことをバンバン上司に提案し、企画してゆく形をとっているそうなのだ。

これは、本を作る際も同じで、スタッフがそれぞれやりたい企画を立てたら、後はページの取り合いになるとか。

「ページが少なくなったので、ど

うしても載せなきゃならないものが優先されちゃうんです。以前のように、ゲームに直接関係ない記事や、読者投稿のページももっと増やしたいんです。これからはページを増やす予定もあるので、その際は期待してください」

——そうですか、安心しました。思うんですが、NGには読者がいろいろ凝った作品を送ってきますね。4月号には景清のフィギュアを作つて送つてくれた人もいましたし、昔は『明解ナム語辞典』のようなものを作る人もいた。こういうファンって、他のメーカーのファンには少ないような気がする

んですけど、そのへんはどうですか? 「そうですね。ナムコの場合、キャラクターにしても、ストーリーにしても、かなり凝つて作ってますよ。ゲームが終わりたても、その背後にある世界観みたいなものがしっかりあるから、ナムコのファンの人にはそれに惹かれるんじゃないから」

うーん、そうなのだ。ウニさん、よくぞ言つてくれました。それでこそ、NGの編集長ノ、NGのよさも、そんなナムコの凝つたゲーム作りの精神が、雑誌作りにも表れていたからじゃないかな。ゼビウスもボクらの期待に応えるような素晴らしい雑誌にしてほしいな。



▲ねぎラーメンは夜の活力。ネスバに、HD Pとはなかなかミーハーだな。

ナムコ図鑑

おもしろナムコ

ゲームばかりじゃないぞ!



ゲームメーカーとしてのナムコから、だれでも知っているけれど、ナムコのやっている仕事はこれだけじゃないんだ。ゲームセンター運営からロボット、エレクトロニクス分野まで、幅広く活躍するナムコをドンドン紹介しちゃおう!

遊びを考えるプロ
それがナムコだ!!

人気ゲームメーカーとしてのナムコのこといろいろとわかってきたところで、こんどはちょっと視点を変えて、ナムコを眺めてみることにしよう。

ナムコの誕生、それは今から30年以上も前のこと。中村雅哉社長が自ら創立した有限会社中村製作所がナムコの前身。横浜のデパートの屋上に、2台の木馬を設置したのが初仕事だったそう。その後、レクリエーション施設の企画、数々の乗りものやクレーンなど、ビデオゲームが登場するずっと以前から遊びをクリエイトしてきた会社なのだ。

そして1978年、ナムコ初のビデオゲーム「ジービー」を発表し、やがてBEEPERたちもよく知っているギャラクシアン以降のビデオゲームやFC、パソコンソフトのナムコットへとつながっていくわけだ。

ところで、ナムコがビデオゲーム以前に手がけていた仕事、つまり木馬などの乗りものやクレーンなどのメカニカルなゲームの流れは、現在ではさらに大きくなってさまざまなか所で活躍しているんだ。たとえば、このページの写真のなかにいる、ナムコの受け付け嬢、説明小町、や飲み物をついでくれる「キュージくん」は、高いメカトロニクス技術ばかりではなく、ナムコがこれまで培ってきたソフト的なノウハウがみごとにドッキングした、温かみのあるロ

ボットなのだ。ロボットといえば「マイクローマウスマッピー」や「昨年の筑波万博」に展示されたロボットバンド「ビクパク」なんてのもある。そのうちナムコロボットたちがボクらの街にも現れるようになるかもしれないね。

さて、ナムコが手がけている仕事はまだまだある。キミは日常生活に役立つナムコ製品って知っているかな? 防火訓練用の消火シミュレーション(大田区と契約)や防犯小犬型ぬいぐるみ(御用だ)。そして、脳性麻痺の人たちのための「ドッキングエイド」などがそうだ。ボクらの知らないところでも社会のために貢献してるって感じたね。

そして、ボクたちBEEPERにもっとも馴染み深い場所、そう、キャラクターをはじめとするゲームセンター経営もやっているんだよ。キャラクターといえば、そこで販売しているキャラクターグッズ。ゲームの画面から飛び出した人気キャラクターたちだけど、近ごろではナムコ以外のメーカーが製作していることが多いそう。

このほかにも、VGMのレコードやビデオを最初に出したのもナムコ。ゲームブックやSF小説も有名だね。それに、ラジアメのスパンサー、レストラン・イタリアントマト(最近別会社を設立)の経営、鈴鹿サーキットにはナムコの看板。以前にはベントウ屋さんもあったそう。

……どうだ、スゴイだろ? といわんばかりの進出ぶり。ナムコは好奇心の強い少年のようだ。

やっぱり、きっぱりナムコ特集

個性あふれる ナムコロボット

ナムコのロボットがこんなにたくさんあったことをキミは知ってたかな!? 見るからにユーモアたっぷりのロボットたちだけど、見かけだけじゃないんだぞ。

主な作品を紹介していこう。チヨウチヨのメロディに合わせて、リボンを作る「リボンメーカー」。腕を動かしていろいろなことを教えてくれる「説明小町」、迷路を自己判断によって脱出する「マイクロマウス マッピー」。そして、筑波EXPO'85にも出展、話題になったロボットバンド「ピクパク」や最新作の給仕ロボット「キュージくん」。みんな個性的で優秀なロボットばかり。しかも、ナムコロボットには、普通の（無機的な）ロボ

アーケードは 体感路線だ!!

考えてみれば、体感ゲームはセガの専売特許ではなかったのだ。ここにある数々のアーケードマシンは、からだを使って楽しむ体感ゲームの元祖みたいなものなんだよね。キミたちもこのうちのいくつかにお世話になったんじゃないのかな!? ボクは「モグラ叩き」（おかし大作戦）を汗だくになりながらプレイした思い出があるよ。

ワキャン
大声を出す、オリのなでバタバタあはれ、ひっくり返るらしい。

ハローキティマイスクール
幼児向けの乗りもの。キティちゃんといっしょに英語の勉強かな?

おかし大作戦
いわゆるモグラ叩きゲーム。迫りくる制限時間内に毎匹叩けるかが

ボカスカ探検隊
扉が開いたときに勝負が、叩くか叩かれるか、手に汗にぎる攻防戦

バンダのトラック
バンダにも上野とか、中国とかがついているのかなあ!?



ハローキティマイポート
上のと似てるだなんて言ってるのは誰だ! これはポートなんだよ。



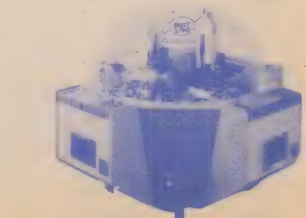
Dr.スランプアラレちゃん
ボクの小さいころは、ゾウとかキリンなど単なる動物だったんだ。



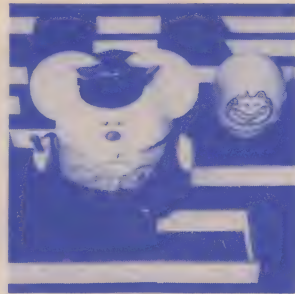
ロボサッカー
ロボを操作し、ゴール目がけてピンポン玉をシュート。ムズいなあ。



ドラえもんタイムマシン
今じゃこういう乗り物も、強いキャラクター性がなきやダメなのだ。



スイートランド
お菓子つかみ取りゲームの決定版。つかみどころのないのは狙わない。



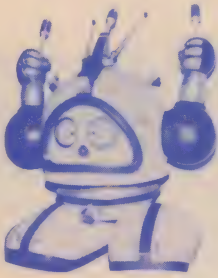
マイクロマウス マッピー
マイコン制御により迷路内で進路を選択、脱出する自立型ロボットであるアトラクションロボットだ。



ロボットバンド ピクパク
筑波EXPOに出展された楽しいアトラクションバンドロボットだ。



給仕ロボ キュージくん
お客がくるとお茶を運んでくる気のきいた奴 ナムコ本社で活躍中



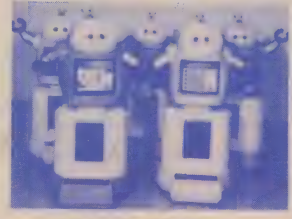
ットとは違うもの、人間の感性に訴える何かが感じられるのだ。



司会ロボ まじ・めんたろう
ロボットバンド「ピクパク」の司会を勤めるかわいいロボットだ。



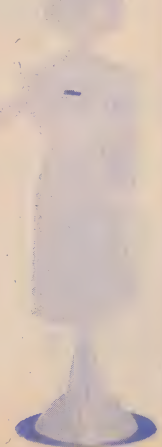
スタンプロボ ラルゴ
シンセミュージックを奏でながらスタンプを押してくれるロボット。



コーラスロボ カスタネット
「ピクパク」のコーラスを担当する楽しい5人組



お絵描きロボット
レバー操作により、思いどおりの絵を描くロボット。イイぞー!



インフォメーションロボ説明小町
その名の通り説明や受付をするロボ。並の受付嬢よりキレイ!

原子カロロボット アトマIII
音声認識システムにより、人間と会話ができるというスケレものだ



パンフレット KOZO
イベント会場などでパンフレットを1枚ずつ鼻渡ししてくれるロボ。

★ブラウン管から飛び出た
キヤラクターたち

キヤラクター
グッズ

ここににあるキヤラクターグッズはすべてナムコのライセンスを取った、他メーカーが作ったものなんだ。ヒコキからカンペンケース、子供用ズックなど、全部集めると軽く100点を超えてしまうほどいっぱいあるんだ。ここで紹介しているのは、そのうちのごく一部。スペースの都合ですべて載せられないのがとても残念。



ドルアーガの塔カンペンケーストレジャーボックス (筆記用具) 1500円 電波新聞社



バックランドファンタジーパック 1800円 電波新聞社



それゆけマッピー 1980円 新正工業



マッピースポーツタオル 1800円 電波新聞社



フライングジェットヒコキ 50円 大里玩具産業



エンジンサウンドクライダー 300円 大里玩具産業



ピタットダーツ 650円 大里玩具産業



セビウスカンペンケース 450円 ショウワノート

トーキングエイドは、脳性麻痺の人々が、もつとスムーズに意思を表現できたら、という願いをこめて開発された携帯型意思伝達装置。タッチキーを押すことにより文書を作成。また表示している文意を、機械が発音することもできる。障害者の方々の積極的な社会参加に役立つとイイね。



溝つきのタッチキーを押すことによって文書の作成ができる。

★トーキングエイド ★意思伝達装置

北海道放送	日	24:00-24:30
青森放送	日	23:30-24:00
東北放送	日	23:00-23:30
茨城放送	月	23:00-23:30
栃木放送	水	22:30-23:00
TBSラジオ	日	24:30-25:00
新潟放送	土	23:30-24:00
信越放送	土	24:00-24:30
北日本放送	土	22:30-23:00
静岡放送	日	22:00-22:30
東海ラジオ	日	26:15-26:45
和歌山放送	土	24:00-24:30
ラジオ大阪	土	21:30-22:00
中国放送	日	24:00-24:30
西日本放送	日	22:15-22:45
南海放送	日	22:00-22:30
RKB毎日	日	24:10-24:40
熊本放送	日	23:30-24:00
宮崎放送	土	23:30-24:00
長崎放送	日	22:30-23:00

斉藤洋美のラジオはアメリカン
\$ 62年4月現在

「火吹き山の魔法使い」の発売以来、すっかり浸透した感のゲームブックであるが、ナムコのビデオゲームをゲームブック化したものが発売されている。セビウスは、元ネタの長編SF、ファードラウトの続きをゲーム化したオリジナルもの。また、3部解いて完結する長編大作「ドルアーガの塔」もゲームに沿った展開をするとはいえ、オリジナルといっても過言ではないだろう。

このほか、小説としては、戦士

ゲームブックやSF小説も楽しいぞ!

クロービスの英雄譚を描いた「ドラゴンバスター」もいい味を出している。



ドラゴンバスター (角川文庫 340円)

スーパーアドベンチャーゲームドルアーガの塔2・魔宮の勇者たち (創元推理文庫 550円)

スーパーアドベンチャーゲームセビウス (創元推理文庫 480円)



スーパーセビウスソフトビニールモデル ついに登場!

機体のすみずみまで、高い精度で立体化されたビニールモデルだ。

スーパーセビウスのメカキャラクター「ソルバルウ」「ソルブラード」「ゼオタレイ」を立体化したソフトビニールモデルキットがナムコから発売されたんだ。キット状態からの組み立て、塗装、改造、それに合体させるなど、奥深い遊び方ができる。すべて、実物の48分の1の大きさだ。

▼定価4980円(3点セット)



ラジオAM収録風景。斉藤洋美さんってなかなか美人だったりする。

★ラジオAM
ナムコ提供のラジオ番組

聞いたことのあるBEEPERも多いと思うけど、これはゲーム情報番組じゃないのだ。パーソナリティを務めるのは斉藤洋美さんと、アシスタントの鶴間さん。斉藤さんは、ラジオたんぱ主催のDJコンテストに入賞したのをきっかけに、各方面で活躍中。番組の内容は、リスナー投稿中心の。今夜はサイテー面白いカセットをオンエアする。おもカセベスト3、音楽中心の。新・音楽を愛せますか。などなど。また、番組中ではここぞしか聴けないナムコのCMもオンエアしているよ。

キミのナムコ度チェック

今晩は、金曜チェックの時間です。今回は、ゲーム雑誌のホームラン王、おやつの友『BEEP』誌上を借りて、あなたのナムコ度をチェックしちゃいます。

自分では普通に振舞っているのに、なんとなく社会生活に不便を感じている人は、このナムコ度チェックを読んで一日も早く社会復帰の道を探ってください。

やり方はかんたん。25項目の質問に答えていき、当てはまる数をチェックして、いってください。では、今週の「あぶないナムコ度チェック」スタート。



大橋照子、斉藤洋美が何者だか知っている。



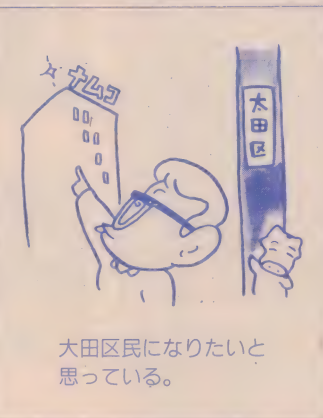
学園祭で“ワンダーモモ”の劇をやろうと企画している。



英語の“CARROT”には、「ゲームセンター」という意味があると思っている。



マッピー、ポールポジションのためだけにスーパーカセットビジョンを買った。



太田区民になりたいと思っている。



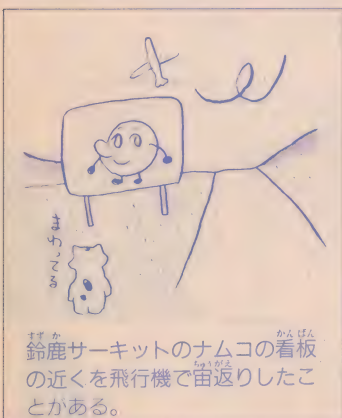
よく他人から無意識のうちにナムコのゲームミュージックを口ずさんでいると指摘されることがある。



“ギャラクシアン”が発売されたのでファミコンを買った。



マッシュルームを“バシジ”と言いながら食べることがある。



鈴鹿サーキットのナムコの着板の近くを飛行機で宙返りしたことがある。



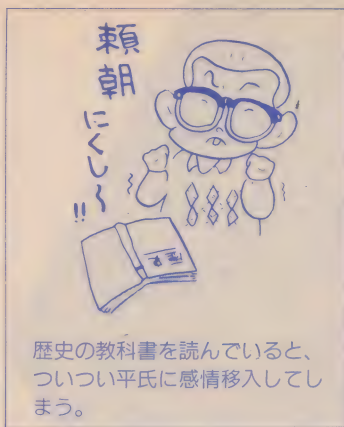
なんとはなしに「2本目の川を越えたら死んでもいい」と思っている。



壁に向かってツルハシを使うのはなんとなく怖い。



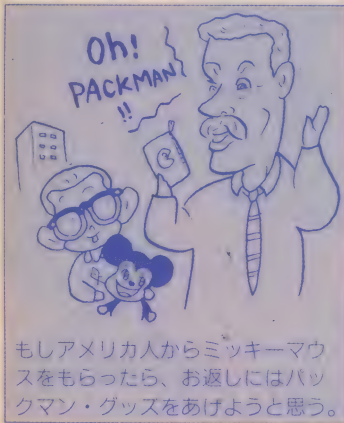
2人でタケノコを掘りに行ったら、2人目は影を掘るべきだという信念がある(ワケがわからん)。



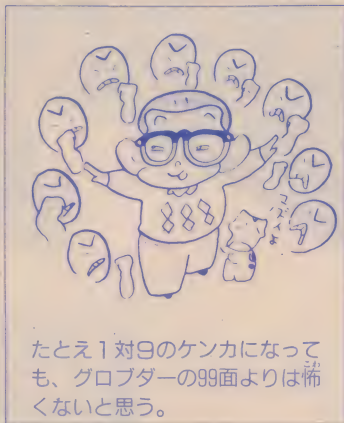
歴史の教科書を読んでいると、ついつい平氏に感情移入してしまう。



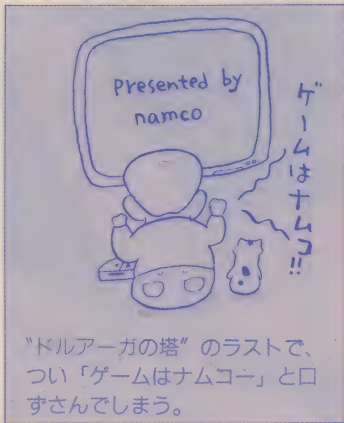
杭があると、ついついロープを"2"の字、"9"の字、"6"の字に張りたくなる。



もしアメリカ人からミッキーマウスをもらったなら、お返しにはパックマン・グッズをあげようと思う。



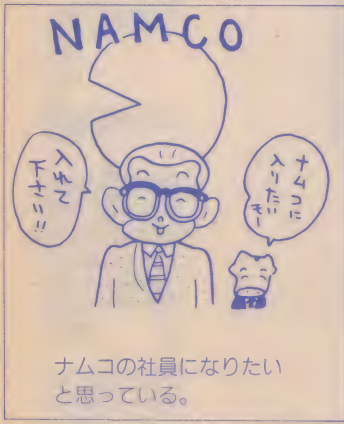
たとえば1対9のケンカになっても、グロブダーの99面よりは怖くないと思う。



"ドルアーガの塔"のラストで、つい「ゲームはナムコ」と口ずさんでしまう。



ナムコの受付の女の人と話をしたことがある。(今はロボット)



ナムコの社員になりたいと思っている。



暑いときにドアをウチワがわりに使うことがある。



デートの待ち合わせにイタ・トマをよく使う。

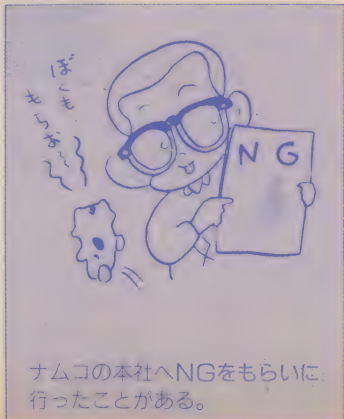


吉本興業は大好きだ。

病 気 度

さてさて、採点の結果はどうだったかな? 15点以上の方は完全なナムコ病、ゲームセンターでのリハビリが必要だよ。

25	中村雅哉	あなたはもう病気。こうなったら、ナムコに入って社長への道を歩もう
17~24	氷水芋吉	自分で作っているのも変ですけど、「ナムコ命」本当なんですよお〜。
10~16	明石家さんま	ゲームはやっぱりナムコ、ちゃいますか? 「さんまの名探偵」買ってね
4~9	BEEP(編)	ごく普通のゲーム通。ファミスタをやりすぎて左手の親指が曲がらない程度
0~3	ポピンス	エー、聖剣サイコカリバーって、ナムコのゲームじゃないの? ウッソー!



ナムコの本社へNGをもらいに、行ったことがある。



カール・ルイスのセカンドネームは"ぴの"だと思っている。

芋のナムコ青春日記

文 氷水手吉
イラスト 長谷川泰男

ゲームで鍛えたこのからだ。

ゲームで磨いたこの頭脳。楽

しいとき、苦しかったとき。

ボクの人生を語るとき、そこ

にはいつもナムコがある。

俺の人生はナムコで
もナムコでナムコで



序章 元祖「ゲーセ ンキッド」

(昭和50年から53年頃まで)

ボクは、生まれながらのゲーム少年。家の前のデパートに、ちょっとしたゲームセンターがあるもんだから、近ごろは毎日そこへ行ってらってわけなのさ。

今日だってそう。お目当ては、やっぱりピンボールかな。お金は30円しかないけれど、誰かが忘れてった1クレジットやコインなんかを拾いまくれば、閉店の6時半までけっこう遊べるもんね。

第1章 ポストインベ ーダーの頃

(昭和54年 ×月×日)

インベーターブームも、そろそろ下火になってきたみたいだなあ。一時期みたいに補導員も多くなか、テーブルの上に百円玉の山を作ってる大人もいなくなつたし……でも、インベーターブームが去ったからって、ゲームセンターが火になつたわけでもないんだよ。なんたって、ピンボールが好きなボクでさえ、TVゲームをやっている時間のほうが長くなってきてるぐらいなんだから。

ヘッドオン、ビエロ、ピンボールもどきのブロック崩し……。インベーターに続けとばかりに、新

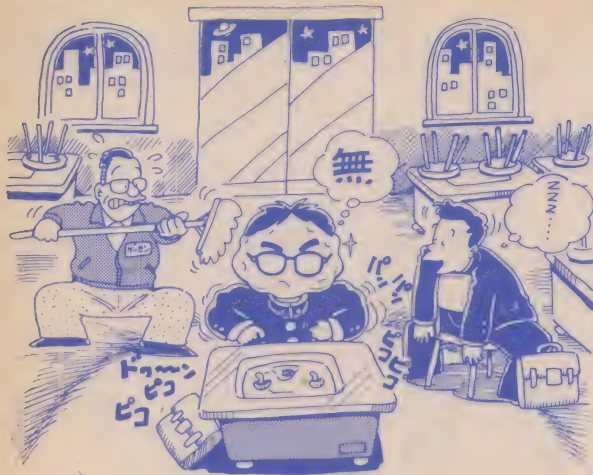
しいTVゲームが登場するする！ ちなみにボクのお気に入りは、ギヤラクシアンっていうゲームなのさ。インベーターに似てるようっていて、音楽があつたり、色つきキャラクターがビュンビュン向かってきたりするところが、妙にボクの心をくすぐるって感じなんだもん。

そういえば、ボクがよく行くゲームセンターにはじめて貼つてあつたゲームのポスターも、たしかギヤラクシアンじゃなかったかな？ あの昆虫みたいな宇宙船が飛んでいるポスター、欲しかったんでゲームセンターのおじさんに頼みこんだんだけど、結局誰かに盗まれちゃつたんだって。こうなつたら直接メーカーに手紙を出しても、あのポスターをもらおうかな。ギヤラクシアンのメーカー、たしか「ナムコ」といつたっけ……。

第2章 ギャラガで 壊す友人関係

(昭和56年 ×月×日)

まずいぜ、絶対にまずいよな。せつかく高校に進学したつてのに、



毎日勉強もしないでゲームセンターに入りびたりつてのは……これみんな、あのゲームがいけないんだ。あの「ギヤラガ」が！

思えばこの2カ月、放課後になるやいなや、英語というならアズ・スーン・アズ、家にも寄らずにゲームセンター直行してるもんなあ。毎日違う友だちをゲームセンターに誘っては、100円2ゲームのギヤラガを2プレイでやることの繰り返し。それも、新しい友人と仲良くなるためだったらまだしも、ゲームが終わった後には必ず仲が壊れているつてのは……まさに、「まずさ2号」の松本行き!!

それでは、友人関係にヒビの入るプロセスをもう1度見てみよう。まず、ボクが1P側に座って、ゲームを始める。ボクはそこそこうまいから、なかなかやられない

(まだ問題は無いな、うん)。デュアルファイターが2機ともやられることはまずなくて、たいていは1機やられてはデュアルに復帰。この連続なので、友だちに番が回らない(このあたり、ちよつと問題が、ありをりはべり、いませがり?)。

熱中しているボクは友だちの言葉に反応しなくなり、ついには1人で「これは神技だあ」などと叫びながら、点数は2百万点を突破(アブナイ)。5百万点に手が届こうという頃、ゲームセンターのおじさんが閉店を告げに来る(2P側はすでに寝てる)。結局友だちには番が回らないまま終わり、帰り道では決して口をきいてくれない(当たり前)。そして次の日、学校では「変なヤツ」と呼ばれるようになる。

というわけなんだ。そこで一曲「これじゃ体(人間関係)にいいわけないよ。わかっちゃいるけどやめられない」……ギヤラガでの失敗が身にしみたボクが、それ以後友だちとは自分の得意なゲームではなく、むしろ自分の不得意なゲームばかり選んでやるようになったのは社交上の進歩と

「えよう、ちなみにボクの苦手な(社交用!)ゲームは、ラリーXだよ。」

第3章 ああ青春トラマかな!

(昭和56年 ×月×日)

月キユロリロリロリロリロリ、チャラチャチャ、チャチャチャ、チャ、「吹奏楽豆腐」

つてわけて、最近ボクはボスコニアンに凝っているんだ。それというのも、近くにナムコのロケーション「ナムコランド」が新装開店して、ニューゲームのボスコニアンをなんと半額でサビスしているからなんだぜい。今までお世話になったゲーセンのおじさん、ゴメンナサイ。ボクはダイヤモンドに目がくらみ、ナムコランドにシヨバ代えしました。

それにしても、このナムコランドのウレシイことウレシイこと。今まで地方だということ、入荷が遅れがちだったニューゲームも、いきなりお目見え。まさかボスコニアンを50円でプレイできるなんて、ホント、生きててよかったの大盤振舞い(ヨヨヨヨ)。まあ、この幸福に至るまでは、いろんな紆余曲折があったわけなんだけど……

事の起こりは、開店1カ月のある日のこと。ボクらはいつもの仲間と連れ立って、いやな日本史の授業を抜け出し(ゲームセンターに行つたんだ、目的のゲームはもちろぬ、50円のボスコニアンとところが着いてみたならば、50

円のはずのボスコがなんと100円に値上がりしているではないか!ナムコランドのおじさんは、たしかあのとき言ったはず。

「開店サービスだ。思い切つて2カ月はボスコニアンを50円サービスにしちやおう!」

それなのに、たった1カ月でサービスマスターに切り直しちゃうなんて……ボクらは当然、おじさんに抗議したんだ。

おじさんは、ボクらの抗議を認めなくて、ひとまずその場は一件落着(おまけに、おわびだと言つて、ボくらに1ゲームずつプレゼントまでしてくれただよ)しかじか……、本当の不幸はその後にやつてきたのである。

次の日ボくらが学校に行くと、HRの後で、担任に呼び出されたんだ。そして担任の言うことには「おまえら、授業をサボつて、ゲームセンターで店の人がいいがかりをつけてたそうじゃないか!」

「それこそいいがかりです。たしかにボクらは授業をサボつてゲームセンターに行きましたけど、それ以外はしてません!」

「しかしな、××が店の人に直接聞いたと言つてきたんだぞ」

くそー、××のヤロー! 直接校から気に入らねー奴だと思つていたら、密告りやがって! しかもフカシまでこきやあがるとは! 「それなら先生、ゲームセンターのおじさんに、直接聞いてみたつていいんですよ」

直接聞いてみた結果は、もちろん真実ありのまま。ボクらの潔白は証明され、××の奴は村八分に



されることになったんだけど、そのときにナムコランドのおじさんが言った台詞がまた、その、なんというか、青春ドラマみたいにくせかつたんだあ!

「この子たちは、みんな素直ないい子です。嘘を見ればわかるでしょう!」(赤面してしまふ)

結局ボくらには、授業をサボつた罰として、ぶ厚い物理書の角で頭をこづかれた(担任は物理教師であつた)んだけど、その代わりに、ナムコランドのおじさんと、今までは以上に仲良くなれたんだから、それはそれで安い代償だったのかももしれないね(後に、そのおじさんからパンシマーカー、NG、ボスター等を大量にもらうようになるのであつた!)

第4章 鳥取県の方ゴメンナサイ

(昭和57年 ×月×日)

最近ゲームセンターから足が遠のきがちだ。それというのも、軽音楽部のコンサートが近く、パン

下の練習が忙しいからだ。

ボクらは同じクラスの十人でバンドを組んでいる。ボクは暗さを買われてベースを担当しているが他の3人だって知れたものだ。なぜなら、ボクら4人は「ナムコランド仲間」なのだから。

練習の朝は早い。毎日日記が始まる前の1時間ぐらいを練習に充てているのである。しかし、月曜日はどうにも練習にならないのが、唯一の悩んだ。その原因はというと、土曜日の深夜放送「ラジアメ」がいけないところだ。

今朝などは、ラジアメの「おもカセ」上半期ベスト10(だったかな?)の話に、思わず花を咲かせてしまった。中ても大笑いしてしまったのが、「鳥取東の歌」(ここにその一部を書くことにしよう。



鳥取東は暗いイメーじがある。ホントは明るい。ホントは明るい。鳥取東はよく鳥根と間違えられる。

鳥根じゃない。鳥根じゃない。

この歌詞を「与作」の節にのせて歌ってるんだから、もう大爆笑だ。もちろんボクらは、その歌をその場で歌いもしたし、コンサートで歌おうかなどと、本気で考えもしている。

結論・まったくラジアメには笑わされるぜ。

(註・この「鳥取東の歌」をラジアメに投稿された方、もしBEEPを読んでいたらお手紙ください)

第5章 受験に便乗 リブルラブル

(昭和59年 X月X日)

うーむいよいよ受験も近い。ゲームばかりやってるわけにはいかないのう。しかし、ナムコランドの方角から聞こえてくるあの声は、いったいななんのさうらう?

「ビビウスの絵はリアルでえええ、マッピーをスーパーバツマンがポールポジションするよおおお」うー、いかにいかに、幻聴が聞こえるほど迷惑機制してきた。勉強せねば。まずは化学をば。

……いかにいかに、模試図がフオゾンのモレックに見えてきた。しからは英語を。

不規則動詞の過去の形が……いかにいかに、なおさらいかに、こんな心理状態になるってのも、元ほといえは、受験のための「禁ゲーム」がいけないんだ。親からナムコランドのおじさんに連絡が入ってるはずだから、あそこには行けないし、かといって他のゲー



センは出入り禁止だし……。

あー、新ゲームのリブルラブルをやりたいよお!

……そうだ、いい手を思いついたぞ。もうすぐ共通二次があるけれど、二次試験の会場は、たしか隣の隣の市。あそこに大きなゲ一センがあるはずで、たぶんリブルラブルもあるだろう。もちろんそこなら「禁ゲーム」の通達だって届いていない。とすれば、リブルラブルができるじゃないか!

そう思ったなら、なんだか勉強に打ち込めそうな気がしてきたぞお。よし、勉強……の前に、ちょっとだけリブルラブルをおさらいしておくかな。えーっと、NGはど……だっけ?

第6章 上京してプレイ ナムコで

(昭和59年 ☆月☆日の手紙より)

ボクが東京に出てから、早や半年が経とうとしてるけど、お元気してますか? ボクはというと、

あい変わらず元気がフリをしながら虚弱体質してるんだけどね!? 国立を落しても(当たり前かなあ?) 結局は希望どおり東京の大学に来ることができたんだから。現在の心境は、とりあえず一服そんな感じ。結果待ちの時期に、「もし浪人することになったら、大学行かなくてもいいからナムコに就職したい!」なんてマジに思いつめていたのが、今ではすっかりウツミたい気分だね。

そうそう、ナムコといえば、ひとつ報告することがあったんだ。それは、ななんと、ナムコの本社へ見学に行ってきたやつだ。えっへん! 例の同人誌のたしにならないかと思っただけで友人と出かけたんだけど、いやーもう、筆舌に尽くしがたい経験だったね。

なにがすごいといって、思った日(雨でした)の午前中に、もう行動に移っていたのがまずすごい。それから、午後には蒲田に着いていて、ナムコのビルが見える電話ボックスからアポをとっていたのも、これまたすごい(自分の行動力に感心してしまふ)。そして極めつけは、ボクらの相手を



してくれたナムコの担当者の親切なこと! たしか社長室の人だったと思うんだけど(註・あのYさんなのである) いきなりオジャマしたボクらにイヤな顔ひとつせず(いっしょに行った友人に言わせると「親しみやすい顔」なのだぞー)、相手してくれたんだから。おやおや、こんなこと書いているうちに、もう午前2時ではないか。そろそろ寝ななきゃ、明日の実験に差しつかえるので、今日のところはこのへんで。ナムコの話の続きは、また夏休みに帰ったときにも、ゆっくりするから……期待してるのぞぞ!

草々

終章 ファミスタの 呪縛

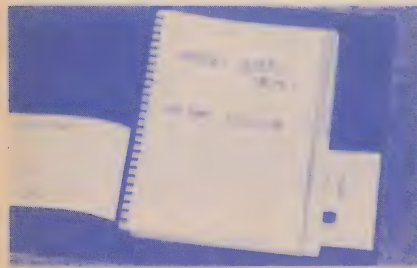
……というわけで、TVゲームと無関係だったボクのゲーム人生も、(幸か不幸か)ナムコと出会ったことで、こんなにエキサイティングなものとなりました。これを讀んだ人は、人生の指針にするなり、反面教師にするなり、煮るなり焼くなり好きにしてください。なお、この文章はすべて、(多少の脚色はありますが)ボクの日記を元にした事実です。念のため。(昭和62年 4月某日)

ボクは現在ファミスタにハマっています。受け持ちはもちろん、球界最弱を誇るナムコスターズ!! 「びのだったらセーフなのにい!

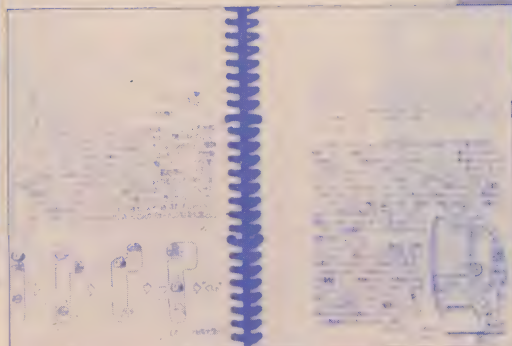


←左から「BEEP」のハズし男 TAKE ON! 西島ケン、破壊工作員芋吉の各氏。

イタ・トマ・ぷく・ぷく座談会 ナムコへのボクらの ラブコール



↑小学館版『国語大辞典』の体裁で作られたという『新明解ナム語辞典(第2版)』。図解入りの本文もスゴイが、凡例・ゲーム別索引もなかなか凝っている。



これぞ ナムコファン魂 『明解ナム語辞典』

今日は、ナムコファンの集いに集まっていただき(笑)、ありがとう。みんなの強い要望で、今日はナムコ系列のおしゃれな店イタリアン・トマトで、ナムコのアレコレをしゃべりまくってほしいと思ってるんだ。

いやー、こうして周りを見回すと、ギャルばかり。ゲームって本当に暗いなってつくづく思っちゃうね(ホント、ホントの声)。

まあ、そんな話は横において、まず『NG』やラジ・アメでも紹介された『明解ナム語辞典』の著者、西島ケンが今日は来てくれたので、なぜこんなものを作ったのか、そこから話を始めようか。西島 照れちゃうな。なんで始めたかという、ゲームセンターに行ってみると、どうもナムコファンではあるらしいんだけど、それにしても突っこみの足りない人間が多いみたいなので、ここでひ

「やっぱりナムコって他のゲームメーカーとひと味がうんだよね」というナムコファン3人が、ナムコのおもしろさ、ナムコファン氣質をぶくぶく語ってしまうのだ。

とつかツを入れてやろう(笑)ということで始まったんです。

だから、最初の版なんか、文体ひとつでも強力で「△×を知らなくてナムコファンといえるか?」という調子だったんです。そのうち、ゲームの数も多くなり、キャラクターなんかもやたら増えてきましたね。それを知らない人のための標準的な用語集のよきものにしだいにモデルチェンジしてきています。

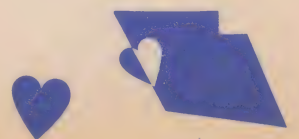
今、何項目ぐらい入っているの?

西島 645コぐらいあるかな。

キャラクターの紹介以外にはどんなことが載っているの?

西島 ゲームをやっているうちに起こるいろいろな現象について、個人的な意見を述べたりとか……。たとえば、

ファイターたんてく(こうげき) Fight
①単独攻撃(現象名)捕虜のファイターを持つているボスキャラ(1P28)を待機中に撃破してもデュアルファイター(1P73)にはならず、捕虜ファイターはやや後にボスキャラと同じ宙返り飛行をしてファイターを攻撃した後、戦線を離脱、去って行く。このファイターは、次のステージでおまけつき編隊キャラ(1P20)として再入する。



という具合ですね。

— どういう方法で作っていったの？ 資料集めとかは……

西島 資料としては、昔からナムコにハガキを出してはゲームのカタログを請求していて、その備蓄があったから、けっこうなところまでは書けたんです。あとはゲームの仲間話を聞いたりとかね。

— 反響が大きかったでしょ？

西島 最初にナムコに持っていったら、ずいぶん評価してもらえませんでしたね。それで、『NG』にも一部載ったんです。

辛吉 まあ、ナムコファンなら誰でも一度は見たいと思うわけで……(笑)。

— その後も書きついでるの？

西島 イヤ、一昨年の夏、ゲームでいうとバラデュークくらいまで、その後はちょっとブランクになつてます。ちよつと熱がさめてきたのかな。

昔は大手を振ってナムコファンといえた!?

— 『NG』を見ていると感ずるんだけど、ナムコのファンでちよつと他のメーカーのファンとノメリこみ方がちがうような気がするんだけど、どうかな。

西島 ナムコのゲームは、一応ゲーム性としてもいいセンまでいってると思うんだけど、ナムコのファンになる人というのは、それに加えて別のプラスαを求めているみたいだね。映像的に評価できる



S. 41年生
D大3年生。北海道出身。
ナムコを気に入ったのは、「他社より返事を多くくれた」から。あまりの読書の集中砲火に、同社函館事務所の人が根負け？して、事務所に招いてくれたというエピソードがある。次号より「新版・明解ナム語辞典」連載予定。

西島孝徳

絵だとか、サウンドだとか……。

辛吉 ナムコのゲームは、バックグラウンドストーリーが凝つてますよね。しかもそれが、今までにない新しいゲームシステムとうまく結びついて、逸品といえるゲームができてきたんじゃないかとホクは思ってるんだけど。

— マニアにいわせると、ナムコは気どつてるっていうのね(笑)。他のメーカーのゲームとはちよつとちがうんだゾということだね。ナムコファンというのも、心の底では『選ばれたゲーム』っていうか(笑)。そういう意識がチラリとあるんじゃないかという……(笑)。

西島 オオ、激しい意見ですね(笑)。これを書きはじめた当時は、ナムコの好対照としてT社が挙げられていましたね。ゲームの出力にしても、ナムコは年に5つくらいでそれをビシビシと当てていた。T社は数を出して数で稼ぐというか……(笑)。

TAKE ON! その中で『アカノ〇D』みたいなヒットがた

まに出たりしてね……(笑)。
いいものっていうのはよそにマネされるでしょ。ここにきてナムコにこだわらなくてもいいようになってきてるけど、ひと昔前のナムコは独走していたから、大手を振ってナムコファンだつていいえね。

素直にノメリこめるのがナムコのゲーム

西島 ナムコのゲームのよさつて言葉にしにくいところ、いわゆるいいたいところなんだよね。キャラ

クターの動きがなめらかだとか、そんなことだつたらすぐいえるけど、それはゲームの基本の部分だしね。

辛吉 さつきもいってたけど、ナムコはゲームデザイン上のイメージを確実にプレイヤーに伝えられるゲームシステムを持つてるところだと思ふんだよね。とつてつけたようなストーリーをそこいらのゲームにつけたからつて、ゲームにはストーリーのイメージは伝わってこないでしょ。ナムコのゲームには、プレイヤーが素直にノメリこめるんだよね、たとえていえば「ドルアーガ」とかね。

ボクが一番好きなのは、月並みにリブルラブルですけど。
西島 おまけでいうと、ボクの場合には「ボスコニアン」です(笑)。

TAKE ON! ゲームの出来よりもイメージという点では「ワルキューレ」なんか、雑誌でもイラストなんかいっぱい載つてたし、個人的だつたんじゃないかと思ふ。

辛吉 そうそう、BEEPにくるイラストの量で、そのゲームへのノメリこみ方ってわかるみたい。

— 今だと景清かな？

辛吉 一時期はイシターのギルとカイのイラストばかりだつたこ

とがあった。プレイヤーがノメリこんでる証拠!

西島 似たようなゲームはいっぱいあつても、ナムコのはわかるんだよね。ゲームセンターで新しい機械設置してるでしょ。ナムコの「だな」と思つてると、機械をすえつけてる係りの人が「ほら、ナムコのゲームだよ、わかるだろ」ってちゃんとつてましたもの。

辛吉 ボクの行つてるゲームセンターでも、ナムコのコントロールパネルの中に他のメーカーのゲームが入っちゃうこともあるんだけど、やっぱりわかるんだよね。

今ナムコは突出する部分を探してる!?

— 最近のナムコは、いつときほどの勢いなくなつたんじゃないかという声もあるんだけど……。

西島 まあ、2次元空間で展開できるゲームデザインに限られてるわけですよ。いくらナムコが先行してぬきんでいても、いずれ他のメーカーが追いつくわけで、ナムコの独自性も目立たなくなつてきてる。

TAKE ON! アーケードであれば、システムの変更で、まだ個性も出せるだろうけど、ファミコンなんかじゃコントロールができ上がつちやつてるから弱いよね。ボクなんか夜中に電気を消してTVを横倒しにしてスターラスタヤサクラヤで980円になつてし



S. 40年生
W大3.5年生。長野県出身。
熱烈的なナムコファン。そのナムコへの熱中ぶりは、今月号の等のナムコ青春日記を見てほしい。パソコンからファミコン、セガ、ビデオゲームまで、ゲームなら何でもこなすライター。BEEP編集室の破壊工作員。

辛吉 人間ってのは、共通一次終わってからデイトググやりにゲームセンターにいった世代(笑)……

辛吉 マニア向けから、一般のユーザー向けに方向転換してるのな。

辛吉 イシター、景清あたりが最後だったんじゃないのかな。

辛吉 みんなの好きだったナムコ色が薄まっているとはいえないかな？

性をねらってるというか、今までのナムコからはちょっと外れた新機軸だよネ、あれを任天堂が出したっていうなら当たり前だけど、ナムコが出してアタマにファミリ



TAKE ON!

S. 39年生
S大3.75年生。群馬県出身。
ある日、BEEPのライター募集を見てやってきた異才。相手のド胆を抜くようなダジャレを連発し、●にTAKE ON!病を蔓延させている張本人。セガを得意としているが、最近他のジャンルにも侵略を開始中。

まっただけ(笑)、あれはやっぱり光っていたんじゃないだろうか。ナムコの最近のファミコンはどう？

辛吉 ファミスタのひとことにつきますね。

西島 当たり前! いえてる。

TAKE ON! 思いきり一般

西島 あたり!(笑)

辛吉 このあたりが大学へ行ったりして、ゲームセンター離れしているのも関係あるかもしれないね。

西島 トシの小さい子の中で「ボクはナムコマニアだ(笑)」なんて聞かないものネ。

辛吉 最後のナムコマニアって

ボクらの注文も聞いてほしいんだ

うのは高2ぐらい。(笑) こんな発言は問題あるかなあ!

西島 ナムコの抜きん出た部分に他のメーカーがいろいろ切りこんできて、今ナムコは他に突出する部分を模索しているっていう感じじゃないのかな。

一同 そうそう。

辛吉 ゲームシステムの新しいさなんて、メーカーが考えてもすぐ出てくるわけじゃないだし、たまたま今は低迷期なんじゃないかな。

辛吉 ボクらはナムコで育ってきた人間ってのは、共通一次終わってからデイトググやりにゲームセンターにいった世代(笑)……

辛吉 マニア向けから、一般のユーザー向けに方向転換してるのな。

辛吉 イシター、景清あたりが最後だったんじゃないのかな。

性をねらってるというか、今までのナムコからはちょっと外れた新機軸だよネ、あれを任天堂が出したっていうなら当たり前だけど、ナムコが出してアタマにファミリ

性をねらってるというか、今までのナムコからはちょっと外れた新機軸だよネ、あれを任天堂が出したっていうなら当たり前だけど、ナムコが出してアタマにファミリ

性をねらってるというか、今までのナムコからはちょっと外れた新機軸だよネ、あれを任天堂が出したっていうなら当たり前だけど、ナムコが出してアタマにファミリ

性をねらってるというか、今までのナムコからはちょっと外れた新機軸だよネ、あれを任天堂が出したっていうなら当たり前だけど、ナムコが出してアタマにファミリ

氷水辛吉

ティ・個性を買ってるから、その路線をぜひ追求してほしい。もちろん、ファミスタはファミスタで皆で楽しめるから、あの路線もそれなりに大歓迎してる。

それと、あまり誰もいわないけど、ナムコットの3900円というのはスゴク偉大なことですよ。

一同 同感!

TAKE ON! 安易にメガロムに頼らないで、少ないメモリでもファミスタみたいに熱狂できるゲームができたんだから、これだけでもナムコの意地・個性を感じちゃう。

いろいろな話はつきないけど、ボクらの声がナムコに届くよっと思しながら終わるとしようか。

イタ・トマには暗いゲーマーは似合わない!?

ナムコファンなら、イタリアン・トマトがナムコの系列会社だということくらいは知ってるよね。エー、知らないって!? 女子大生が集まるおしゃれなレストランと、ゲーム会社じゃ結びつかない!? その「遊びをクリエイトする」会社、ナムコ。若い女性の遊びと食を結びつけようという発想から、イタ・トマが生まれたとか。

店ごとにいろいろなイベントやパーティを催したり、会員を募っているそうだから、キミも関心があったら行ってみたいらどう!? でも、暗いゲーマーみたいな顔をしていたら相手にされないかもネ。



▲おしゃれな店内には、女子大生がわんさかさつ。写真撮影にも動じません。



▲雨ヶ谷のイタ・トマの店長、山口廣志さん。いろいろ、ご迷惑をかけました。



◀座談会が終わり、イタ・トマを後にする3人組。でも、なんか突。

新版 明解ナムコ語辞典

編者 著者 らくしよにしじま

『NG』やラジ・アメにも紹介されながら、その内容がいまいち明らかでなかった幻の書「明解ナムコ語辞典」。ナムコ特集の最後は、その新版の一部(次号より連載の予定)を掲載するつもりで終わるつもりだ。

近代ナムコ語の基礎知識「なのだ」

『ナムコ語辞典』ねえ、悪くはないけど、古い。ねえ。できたら、新しいの書き足して、くれなかなあ、いや、無理にとはいわないんだよ、もしてきたら、でいいんだけどさ——

この編集長氏のありがたい申し入れを、朝食べたスパゲティを鼻から吹き出しつつ、私は快諾した。あまりのうれしさに、胃の中のものがこみ上げてくる思いであった。かくして私は、資料不足に少しはんの少し悩みながら、新編部分の執筆を急ぐのだった。

新作 妖怪道中記の巻

●ようかいどうちゆうき「妖怪道中記」ビデオ名義務用ビデオゲーム。1987年登場地獄の入口に運びこまれたたろすけが、エンマ大王の裁きを受けるため、長い道中をてくてくと進む。登場キャラクターはおよそすべて「人外」だが、ギャグつばい味付けがされているので「バラデューク」のような不気味さはなく、安心してお遊びいただける。

特価5000円によると、「妖怪——人の知恵では理解できない不思議な現象や、ばけもの……つまり、理解できるばけものは妖怪じゃないんだから、諸君の知っている妖怪は妖怪ではない……かくして「妖怪道中記」は「妖怪道中記」のくせに全然「妖怪」が出て



HUMAN NOT A YOKAI

来ないことになる。

どうだ、パラドックスだらう……いや待てよ、「不思議な現象」も「妖怪」なんだから、「たろすけが上に乗っかれる雲」はきつと「妖怪」にちがいない、うんきつとそうだ。

●たろすけキョウラ名「妖怪道中記」の主人公。神様からもらった「妖怪念力」を携え、地獄を旅する。2等身半で、鼻がない。まぶたが青いが、それについては、「え？ そお？ 自分じゃそうでもないと思うんだけどお、やっぱアイシャドー濃すぎたかしら？ そんなにお水っぽく見えるう？ やーね」というコメントを

(林真理子-はなで)



残している、わけないか。

●おにおにゆうどう「大入道」

「キョラ名このキャラクターを見て、「あ、プリンプリン物語」のルチ将軍だ」と思った君はもうすつかり「いい年」です。

●ガマノオやぶん「親分」

「どこで誰に教わったのか、丁半のサイコロ賭博をやっている。人相(?)は悪いが、お客が負けてスッテンテンになつても身ぐるみはくまような、あこぎなことはしないし、まして「水戸黄門」の得意技、「店の権利や妹の身体」での返済を迫るといった、鬼畜生のようなまねもしない(もつともカマ親分は畜生だが)。

●賭けのレートは、2千→5千→1万、と上げていく。この賭け方は、俗に「倍チャラ賭け」という有名な手法であるので、ちよつと説明したい。

●これは、前回に賭けた金の倍を次の賭けに賭けていくというものである。これにより、たとえばもし最初からn回負け続けたとすると、失った金は、最初の賭け金をKとして

$2^n \times K$ となり、次の回の賭け金は、 $2^{n+1} \times K$ となる。すなわち、どんなに負け続けても、最後に1

回勝てば、最終的に

2^n × K (2^n × K) × K でKだけ勝つことができる、こんなわけ。逆にいえば、こんなときにどんなに勝ち続けても、最後の最後に負けては元も子もないのだ。

●さいあい「気合」(精神を集中し、外からも感じられる氣勢。ケンシロウの「はあ、ハットリシンゾウの「うっ、うっ、おさむちんの「おさつ、おさつ」に等しい。

●へたる(動)「下手なブレイをすること。地方により、「しくる」たこと、「しびる」などさまざま。②たろすけが気合を込めすぎて動けなくなる。たろすけは強力な妖怪念力を発射できるが、何事もやり過ぎは過ちの元。

●ブレイヤー「Prayer」(図4)ームをする人(Prayer)ではない。赤鬼をやつけるため、只管祈るたろすけのこと。ちなみに、「Prayer」を「Prayer」と読むと「祈る人」だが、「Prayer」だと「祈り」になつてしまつて注意されたい。

●よろずーや「屋」(名)地獄地方では有名なチェーンストア。あちこちに支店を持つがどこに行っても同じバサマ(よろず婆)が店番をしているのはどういふことか? どうせならもつとカワイコちゃん(うっ、古い表現)をおいでくれりゃいいのに。生意気に営業時間もきまつており、時間がなくなるとあつさり閉めてしまつところは、どことな

く場末のバーや24時間のゲームセンターを思わせる。

●カールーる「類項」

「キョラ名よろず屋で売っている「その他雑貨」の1つ。メーカー希望標準小売価格2千スピードとジャンプ力がアツプする。名前から、「はいいッス、うまいッス」の某陸上選手を連想する方も多からうと思うが、カール類項を手に入れることで100mを10秒で走れたり、ひとかき8m……というわけにはいかない。

●うらしまたろすけ「3面目」の「幽海」で、たろすけはカメを売っている悪ガキトリオに出会う。たかがカメになんとも3万の値をつけるが、3万払うだけのことにはあつて、このカメが何と竜宮城まで案内してくる。このやりとりから、「むかしむかし浦島は……」と、「浦島太郎」の歌を思い出す人は多い。しかしその後、「……ハトヤの亀に連れられて、海底温泉来てみれば」と、伊東のハトヤホテルのCFに「なだれこむ人はさすがに少ない。まして、「助けた亀になぐられば、竜宮城へ来てみれば、乙姫様にもなをられた」と

と、「欽ドン」になつてしまふ人は、もはや化石に等しい。

●エント「Entail」(写真)真週刊誌。某文芸誌出版社刊。1985年6月刊創刊当時の「F・F戦争」に突如乱入、アイドル歌手某の自殺現場や、甲子園に出場した高校球児の喫煙現場写真等を話題をさらい、一時は何十万部という部数を誇っていたが、ここ最近の、写真週刊誌に対する世間の批判2月号をもって廃刊決定。廃刊の直接の原因は「世間の批判」3FETの5誌乱立による過当競争などで採算ラインを割り込んだため」ということだが、ある有力なビデオゲーム業界筋のコメントによると、「最近、エンマの裁きを受けに来る人がとみに増えたため、本業の方が忙しくなつたせいではないか」ということである。

エスプリ溢れるジョークと巧みなレトリックでビデオゲーム界に風を巻き起こす「明解ナムコ語辞典」に皆様の御意見・御感想をお寄せください。私には誰の賜物でも治す!!

ナムコ・ゲームミュージック・ソノシート収録曲

A面
サンダーセプター
BGM
ハイスコアゲーム入れミュージック
ローリングサンダー
BGM
フィナーレ

B面
妖怪道中記
BGM
マンボ竜宮

ソノシート使用上の注意

- レコードにホコリが付いていると、針トビを起こしたり、溝を傷つけたりして、音質が悪くなりますのでご注意ください。
- 高温の場所に置いたり、傾けて置いたり、積み重ねたりすると反りを生じることがありますので注意してください。

パワー全開!!

セガレポート



けたたましい音、
砂塵散らし、

うわさのアイツがやって来る。
ファンの熱い期待を背に、

バリバリのフルスロットルだ!!

セガよ、雄々しきその姿よ、
5月の空に、飛翔せよ!!

インデューロレーサー

セガ・マークIII専用 文/来夢来人
 またまた体感ゲームからの移植作の登場だ。画期的な、斜めスクロール画面でレース気分最高!



さすが 2メガのド迫力!!

スペースハリアー、ロッキーに続くゴールドカートリッジ2メガの第3弾は、ウィリー&ジャンプでおなじみのエンデューロレーサーだ。さすがに2メガだけあって、キレイな画面、長いマップ、ノリのいいBGMにはオドロキ!!
 ちょっと残念だったのは、3D画面だったのが斜めスクロールになっちゃったこと。でも、その他の点については申し分ないし、基本的なことは変わっていないから安心してね!!

基本ルールの説明

このゲームは各コースに現れる敵バイク、バギー車や自然の障害を乗り越えて、制限時間内にゴールにたどりつくのが目的だ。コースは全部で10シーンで構成されていて、敵の少ない1〜10ステージから敵の多い11〜20ステージへと展開してゆく(よーするに、11〜20ステージのマップは1〜10ステージのマップと同じってこと)。ゲームの目的は持ち時間が0になるまでに各ステージを完走することにあるのだが、これがなかなか



▼ワァ! なんだ、雪だるまか。おどかしやがるぜ!!



▲ラクダに乗った父に別れを告げる息子……。涙……。



▲ギャッ!! ワキ見運転事故のもと。



▼やーっ! といきおいよくジャンプ!!



▲ゴールするとこのようにカッコよくキメるのであった。



◀クソッ!! ジャマしやがって!!



ステージ5。この先右側はガケが続く。



ステージ4。どーでもいーけどハデなゲートだなあ。



ステージ3。オレにはマシンがあるからちっとも寒くないぜ!!



ステージ2。チェッカーフラッグをふる人の服の色が変わった…。



ステージ1。戦いのベルは鳴ったばかりだ。

かハードなのだ。なにしろ慣れないとジャンプするたびにスピードダウンしてしまうし、敵のバイクやバギー車はジャマくさいし、岩や穴、スイカ、カメ、雪だるまなどどゆー、わけわかんねー障害物はあるし……。

このハードな世界をジャンプとウィリーで走らなければならないからスゴイ!!

ちなみに持ち時間は最初60秒あって、各ステージクリア毎に50秒ずつ加算されていく。

また持ち時間の他にダメージというのがある、クラッシュしたり、小さな障害物につまづいたりすると増えてゆくのだ。

でも増えてゆけばかりじゃなくて減らす方法もちゃんとあるのだ。各ステージで敵をたくさん追い抜くとスバナヤガソリンといったアイテムが手に入る。これらのアイテムの種類に応じてダメージが減っていくんだ。

んでもって、持ち時間がなくなったり、ダメージが99になつたりすると、悲しいことにゲームオーバーになっちゃうわけだ。

マップさえ覚えていけば、持ち時間のほうはあまり心配しなくてもいいんだけど、ダメージのほうはアイテムを取らないと減らないので気をつけないとやられるぞ!!

山あり谷あり 砂漠あり!!

前にも説明したけど、このゲームは20のステージに分かれている。各ステージごとに名称、敵、障害物が違うのでワンポイントアドバ

イスとともに紹介しよう。

●ステージ1……名称||郊外シーン

敵||バイク 障害物||オイル、岩、看板、廃車、林、芝生

アドバイス||芝生やオイルに入るとスピードダウン。ここで死んで

ちゃ話にならないぞ!!

●ステージ2……名称||カントリ

敵||バイク 障害物||小屋、林、芝生

アドバイス||長い芝生の列には注意。ハマるとぬけだすまでに

時間をとられる。

●ステージ3……名称||積雪シーン

敵||バイク 障害物||岩、積雪、看板、雪だるま(?)

アドバイス||芝生同様、雪の上も

スピードダウンしてしまうので注意!!

●ステージ4……名称||湿地シーン

敵||バイク 障害物||岩、水たまり、沼、泥地

アドバイス||水たまりには注意しろ。ハマるとなんと沈没してしまうのだ!!

●ステージ5……名称||山岳シーン

敵||バイク 障害物||岩、穴、ガケ

アドバイス||がけ下にハマると転落しちゃうのだ。

●ステージ6……名称||砂漠シーン

敵||バイク 障害物||岩、砂利、雑草、石柱

アドバイス||小さな岩が並んでいるところはとても

難しいので、慣れないうちはスピードを落としてから通ろう。

●ステージ7……名称||夜間シーン

敵||バイク 障害物||岩、照明灯、看板

アドバイス||しつこいバギー車には十分に注意しよう。

●ステージ8……名称||荒地シーン



▲オウッ! 敵のバイクにぶつかったりするとこうなるのだ。



▶敵を7台抜いたらタイヤのアイテムが出た!



▲クラッシュすると、このように大爆発が起るのだ!!



▶沼の中に入るとこのように沈没していく。ブクブク……。



▲寺院の中に入ろうと思ったら入れなかつたよ! ん!



ステージ10。ラストのシーンだ。ライドオン! ○ゲリングベ○!



ステージ9。ここはゲートも建物もみんな白い。



ステージ8。あのトーテムポールはひょっとしてキングキングIIの……。



ステージ7。見送り人が1人しかいない。さびしい……。



ステージ6。頭に何かをまいている人はインド人かな?!

敵バギー車 障害物岩、雑草、サボテン アドバイスコース
 テージ6同様、小さな岩には注意
 が必要だ。

●ステージ9……寺院シーン
 敵バイク 障害物岩、雑草、巨石、寺院 アドバイスコース
 大きな岩がいろいろ混じったところははっきりいってムズい
 雑草地帯も難所。

余談だけど、とちゅうに白い寺院が2つあって入口が開いているんだけど、ひよっとしたら隠れステージへの入口かもしれない……
 と思って入ってみると……。入口でクラッシュしてしまった。

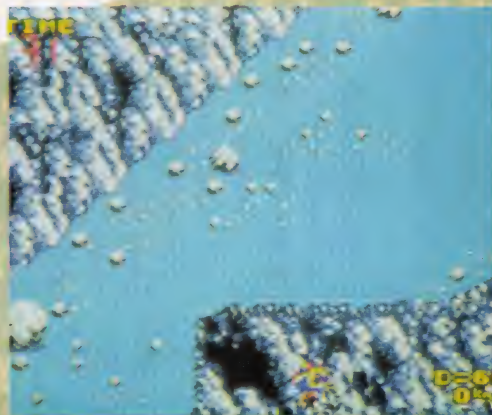
●ステージ10……海岸シーン

敵バイク 障害物岩、スイカ、カメ、水たまり、波うち際
 アドバイスコース水たまりや海に入ると沈没しちゃうよ。スイカやカメといったおもしろい障害物が出てくるけど、難しくて見ているひまがないっ。

ステージ11〜ステージ20までのマップはステージ1〜ステージ10までと同じ。ただし、敵の数とスピード（全体の）が増えている、そのぶん難しくなっているぞ。

華麗なジャンプで 好タイム

やっぱりエンデューローサーが一番のポイントになってくるのはジャンプテクニクだと思う。慣れないうちはジャンプするたびにスピードダウンしてしまう。逆にいえば、ジャンプがしっかりできていればスピードダウンしないから、好タイムが望めるってこと



▲いつも死んでばかりいるもんだから、こういうときは気分がいい。



▲ギャツノ、ガケの下はど
 うなっているのだろうか？

▲波しぶきノと思いきや沈没
 ブクブク……。



▲こんな寺、二度と入るか？と思
 うエンデューローサーであった。



▲宿命のライバル、バギー車。



なんだ。しかも、比較的楽に敵を追い越せるから、ダメージを減らすアイテムももらえるようになる。まさに一石二鳥ってワケだ。

それでは正しいジャンプのしかたをちょっとだけ教えてあげよう。ジャンプ台に乗るときは、少し手前でワイリーすること。そして着地のときもワイリーする。そうすればあまりスピードダウンしないでジャンプができるはずだ。

もっともやりこんだわけじゃないから、これよりいい方法はいくらかでもあると思うけど、それはみんなで見つけてね。

それとジャンプ中に左右に動く飛距離が短くなるので注意。



レースはセガだ だねっ

セガのゲームってレースものが多いと思わない？ モナコGPを始め、ジッピーレース、GPワールド、ハング・オン、ハング・オンII、ザ・サーキット、そしてエンデューローサー。6月にはアウトランも発売されるっていう……。これだけレースものが多く出ているのに、あえてまた出す



▲ポクのほうがジャンプが高いもね！

ていうのは、やっぱりそれだけエンデューローサーに自信があるんだらうね。
 まだ開発中ということだから、今回紹介した内容とちよつとは変わるかもしれないけど、きつとエンデューローサーはボクらの期待に答えてくれることを宣言しておしまひ。



▲やっとの思いでラストステージへゴールイン

▲と思いきや、FINISHの看板にぶつかってゲームオーバー……。

大発見!! ダブルターゲットのラウンドセレクト



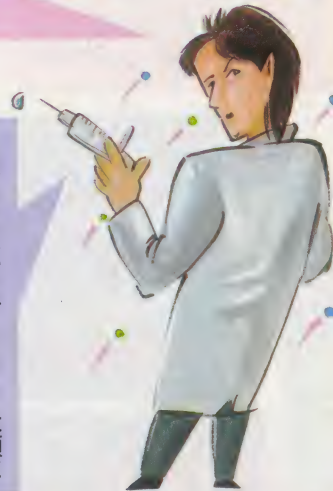
▲この画面で、BGMを選ぶ要領でラウンドを選べばよいのだ。

◎まず、タイトル画面のときに1コン、2コン両方の左上を押したまま、ポーズボタンを12回押す。次に、1人プレイなら1コン、2人プレイなら2コンのボタン（左右どちらでも可）を押す。すると、5月号で紹介したサウンドテストの画面になる。あとは1コンの上下でラウンドを選び、ボタンを押すとスタートだ。

（茨城県・瀬谷修）

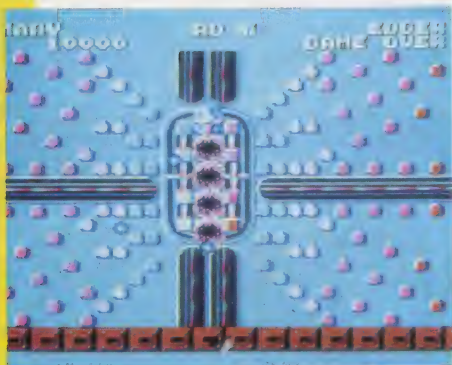
セガのハイテクコーナー!!

Dr.KILLのマルチターゲット



はっきりのいつて、KILLは頭にきている。最近、他の雑誌に載ったネタをそのまま送ってくるヤツや、(2重)(3重)投稿なんてのが非常に多い!! 投稿の基本的なマナーは守ろうぜ。

ダブルターゲットのミョーなハマリ技



◎6面最後の大要塞で、ターゲットを1つだけ残して2人のうちどちらかが死ぬ。すると、ジェットエンジンが床の上を動きまわり、見えない床を作ってしまうのだ。しかも真ん中に穴が開き、落ちると死んでしまうのだ。くやしige。

（大阪府・????）

◎セツツかく載ったのに名前がないぞ! 大阪港消印のキミ、すぐ連絡してくれ。

◀どーしてこーなっちゃうワケ!?

にょいのお出るファンタジーゾーン!?

◎取っておきのハイテクを伝授しよう。スタンパロン（一面のボス）が出現するときに、オバオバがスタンパロンの真ん中にくるようにするのだ。すると、スタンパロン登場と同時にブーケの香りが……。うーん、いいにおいだ。

（千葉県・尾崎彰彦）



▲いいなあ、こういうギャグ技って、でも、よーするに自慢なんだよね……。

▲てめーの顔を見てから言いな、つてとなりたくないぜ。

話せばわかる! ハイスクール! 奇面組
◎話せるのは売店のオバちゃんや先生だけかと思ったら、なんと教室にいる不良とも話せるのだ。ただし、チューリップ兄弟はだめ。
◎こういうちょつとしたことがハイテクにつながる。単なるヒマなのかな?
▲てめーの顔を見てから言いな、つてとなりたくないぜ。

（千葉県・龍TEKUSA）

スベハリワークアウト
レベルセレクト

◎今回編集部では確認が取れなかったのだが、スベハリのワークアウトで来た報告が来ている。サウンドテストの画面でジョイパッドをどうにかするとレベルセレクトできたそう。また、スクイラを倒した後でハリアアが画面を横切ったら（この意味がよくわからないが）3面にワープしたそう。戦闘機コマンド同様、正確な方法がわかっただけならすぐに報告してほしい。

ハイテク情報を送ろう!!

セガ（S.C.、S.G.、マークIII）のハイテクを見つけたら、やり方をわかりやすく書いて、ハガキか封書でこのコーナーに送ってください。採用された方には、BEEPグッズをプレゼントします（びーぶるランドのポイントにもなります）。なお、他の雑誌との2重投稿はお断りします。

●送り先 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル
（株）日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集部マルチターゲット係

マップの正しい利用法

◎このマップには全体的に省略、縮小があります。注意!!

◎アルファベットには、以下のよ
うな意味があります。

E……天使の出るタマゴ

D……ドール

G……まだらのタマゴ

F……コヨーテが出る花

J……コヨーテがジャンプする



スーパーワンダーボーイ

セガ・マークIII専用 文/氷水芋吉

発売から1ヵ月半。キミはどこまで行
ったかな? エリア6~9のマップ大公開
だよ!

エリア6-1



A カエルのワナ

B ポテトあり

天使のタマゴは火の近く。無敵の
効力が現れる前に(蹴ったタマゴ
が地面に落ちる前に)火に突っこ
むと……ほーら、悲惨!!

D1E (A) (B)



エリア6-2



②

最初の谷を跳び越えると、そこには
いきなりローリングロックが…。
谷の向こう側へはスレスレに着地
して、すぐに次のジャンプを。



④D

動く床の上でハチが来ても、狙い
が定まらないからオノが当たらないよ。
左側に地面を少し残しておいて、
その上から投げよう。

岩をよけつつピクピクに当たり、
何度もやしい思いをしたことか?
もっと早く、この岩はドールが隠
された右だとわかっていれば……。



エリア6-3



⑤G

このカエルは、オノで倒そう
などとは思わないこと。パツ
クにはコワイお兄さんが……!



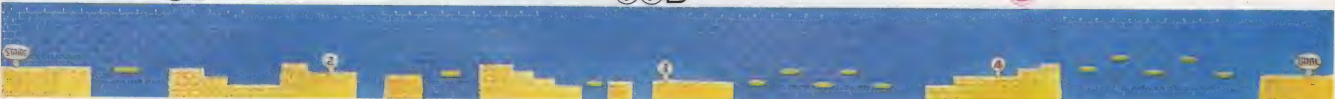
⑥⑦D

2連ジャンプのバネがある。左右
のボタンを押しっぱなしにしながら、
レバーを右に入れていよう。
絶妙の空中コントロールを求む!



ジャンプの着地に失敗。しまった、
岩にぶつかろう……と思ったら、
なんとドールがあるでは内科医/
タナからポタモチ的幸福だね!!

C 段キリギリの火



エリア6-4



F⑧

丸太の下を走り抜ける、一陣の風
……!? オノを持っていないとき
は、丸太の利点を最大に活用すべ
し。クモをよけるのにも使えるよ。



J⑨D

ドールを全部探すのは、エラく苦
勞だったんだぜ。ぶつかっては死
に、飛びこんでは死に……犠牲に
なった数百人のボーイに、黙とう。



ボスキャラのみなさんだよ〜ん!



「スーパーワンダーボーイ・3大ワナ(ボクが勝手に決めたのさ)」のうちの1つ、ジャンプ後のまだらタマゴ。ここにもあったとは!!

しかし、このまだらタマゴは、海に落とすことで無害化できるのであったあ! 思いっきり走りこんで、ドンと突き飛ばそう。



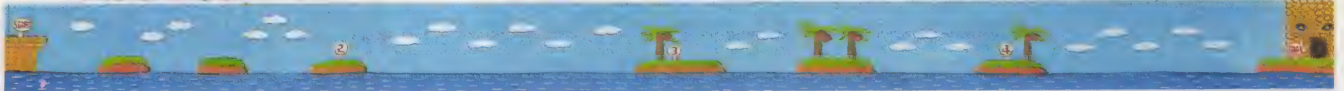
進行方向は右なのに、なぜか左を向いているボーイ。この理由がわかるようなら、キミの空中コントロール術も免許伝授だね。

G10(1) 12(D)

D岩・カタツムリ・岩・カタツムリの並び

EF

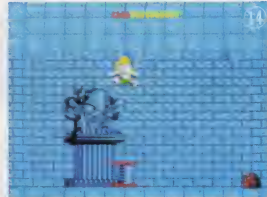
D



岩、コウモリ、炎ガイコツ。この3点セットの前には、いかなスケボーといえども無事にはすまないのである! 死なないよーに。

Eコウモリ・コヨーテ・ローリングロックの複合攻撃

F,C後ろからローリングロック



これも、いわゆるひとつの「ワナ」である。落ちてこないツラだからといって気を抜いてはいけないぞ。当たり判定はあるんだから。

Hコウモリ多数

F E

F13(G)

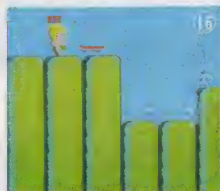
14

D H



♪ワクドナルドにボーナスポットの、はっるっがっ来た、ポテト/ズラリと並んだ炎ガイコツの上には、ポテトのあることが多いよ。

↑いきなりローリングロック「ハチ」が来る。スピードの出し過ぎは厳禁
Kカエルに注意



画面のスマに、下半分だけ見えるドール。これも一種のワナかな? 全体をよく見て、取りこぼしは避けよう。

スケボーに乗るんだったら、前方の障害物をかたづけてから。何事もあわてちゃいけない。



これまたバネの連続ジャンプ。しかし、気を抜いてはいけないぞ。終点に何か待っているのか、わかったものではないのだから!!

L調子にのり過ぎると死神を出してしまう

1

J

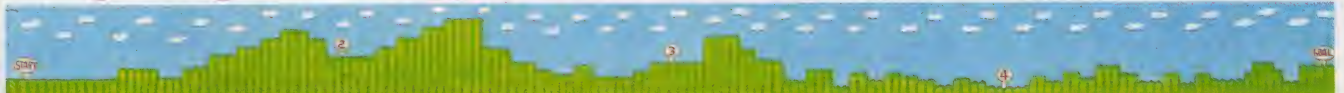
15(K)

16

17(D)

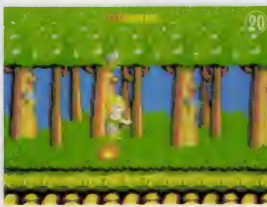
18

G(L)



2匹のクモが炎の上で動いているために、一見するとオノがなければ進めないように思えるのだが... アキラメちゃダメ!

下のクモが最も炎に近づいたときに、加速せずに(左ボタンを押さずに)ジャンプすればいいってワケ。これってハイテク!!



「S・W・B3大ワナの2番目は、この存じカエルのワナ市販バージョンと色が違ってる」

M火多し。リズムにのってイツキに
Nジャンプ台。クモに注意

19(20)

F

M

21

N

D

J



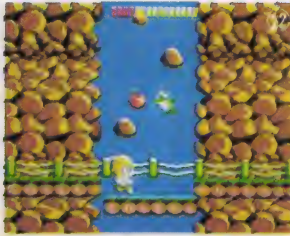
エリア7-1

エリア7-2

エリア7-3

エリア7-4

エリア8-1



0 ローリングロックをよけたあとの落石に注意

22 O

「おやかエル。駆け抜けとけば大丈夫かな?」なんて思惑が通用しないのが、このツリ橋。カエルの軌道を測りつつ、ジャンプ!



滝の面は、基本的に「1歩1歩慎重に進まなければならない面」なんだ。この魚だって、少しずつ進んでいけば避けられたはず。



低いコウモリをジャンプでよけてつ(オノが当たりにくいからね)高いコウモリをオノで倒す。よくあるパターンかな?

23



ラクそうに見えるけど、オノがあっても意外とムズい! 手前の2匹はともかく、最後の1匹はジャンプでかわしたほうがラク。

24 25

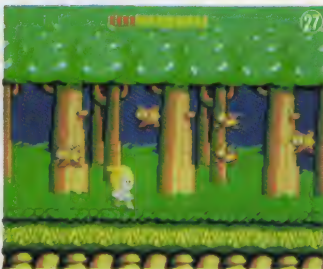


エリア8-2



E

これももちろん「隠されたドル」。これを載せることによって、みんなの手間を省いたのか、それとも楽しみを奪ったのか……うん、ジレンマ!!



26 27



向こうにある岩は、いったいなんなんだ? 無傷ですすめはムズそうだから、覚悟して、せめて被害は最小限に抑えるつもりで……

P ダブルローリングロックは、まとめて飛ばべし Q またもやかエルのワナ

28 Q



エリア8-3



R 29

出たな、ハチの大群め! こいつらは少しずつ慎重に進んで(おっと、前回に引き続き口の中のPHが低くなってきた……)一匹一匹倒すんだ!!

30



S

一岩去ってまた一岩、ローリングロックが立て続けにくるけれど、欲張ってフルーツに目を奪われるようなことがなければ、とりあえず心配はない。

T

U D E V

R 岩を飛び越す前に前方確認。ローリングロックが来るぞ

S ポテト

T 必ずスケボーが手に入る

U またまたカエルのワナ

V 炎をけちらしながらゴールするのは、ストレス解消になる!?



エリア8-4

W 当然ハチが来る!!

X Z カミナリ!

Y ハチの大群

a ワシの中に、1羽だけ、ホーイと同じ高さのやつがいる

b カミナリ!

c ハチ!



31

W

XYZ

a

b E



このゲーム唯一の欠点は、キャラが多数出るとスピードが落ちること。今みたいに無敵状態で銅子にノってるととくにアブナイぞ。

32



33 D

c

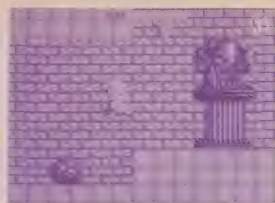
万が一、ドルを取り忘れたまま立て札を越えてしまったなら……早いとこ自殺して、コンティニューのお世話にならなかないな。



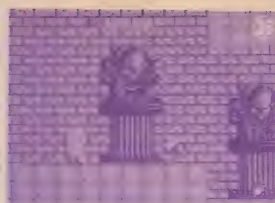
エリア9-1



これはサギいぜ! 背景に紛れて、ツララが見えにくくなっているじゃないか! ……なんて文句を言っても始まらないね。注意しよう。



後ろから迫るローリングロック! よけてみればそこにはツララ! ツララが落ちるギリギリまで、岩を待てるか?



オノが浮いているのではなく、投げているのです。この位置ならカエルをオノで倒せるのです。要チェックなのです。



死んでもいいからドールは必ず取れ! 死神を出してもいいからドールだけは取れ! 死神を出さずにドールを取れ!

d 落ちるツララと落ちないツララがあるのさっ!
e ①⑧ジャンプ後の行き止まりにツララ! はキタナイ



エリア9-2



いったんパネの上に止まり、ドールを取ってから、おもむろにタマゴに向かってジャンプする……これがハイテクっていうものさっ!

h ⑥カタツムリ&タコ。でも楽

i ⑩ポテト



エリア9-3

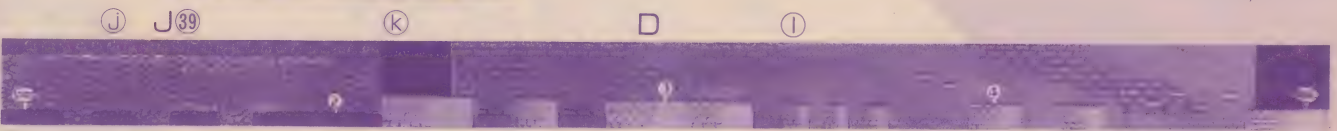


ここでクイズをひとつ。コヨーテはいったいどこから来たのでしょうか? ……正解したからって9-3がクリアできるわけじゃないよ。

①ジャンプ後にローリングロックというおなじみのパターンに、コウモリまで加わっている。

⑧ポテト

①ジャンプ直後の炎ガイコツに注意!



エリア9-4



このへんをオノなしで通過できるようではなくては、9-4はクリアできない。ちなみにこれは、ジャンプしなければいけないハチ。



「もーいーかげんにしろ」のカエルのワナ。(ただいま口中のpH濃度が! 《強酸性》になりましたあー、スッパイスッパイ!!)。



ブラックオニクス

セガ・全機種対応 文/たけじゅん

セガ初のRPGだから、苦しんでいる人も多いんじゃないかな？
迷宮はドブプリ深〜いぜ！



今さらブラ・オニ

パソコンユーザーにとって「ブラックオニクス」は、和製RPGのおっかさんの存在である。なぜなら、日本にRPGというジャンルをもたらしたのが、ブラ・オニだったからだ。しかし、コンピュータは、セガがファミコンしか知らないという今の若い者には、「ブラ・オニって何？」という連中のほうが多いと思う。それどころか「RPGって何？」なんていうたわけ者もいるかもね。

しかし、このゲームが現在のRPGブームの火付け役となったの



だということだけは知っておいてもらいたい。というのも、画面から受ける印象だけでもおもしろさを判断し、見切ってしまうれては、あまりにも惜しいゲームだからだ。すでにこのゲームをプレイしたセガユーザーなら、きっとこう思ったに違いない。

「本当におもしろいゲームというのは、見た目がきれいなものではなく、時間を忘れさせてくれるものなんだなあ」と……。

まだまだブラ・オニ

君たちに今の言葉の意味がわかるかな？ そう、セガ版「ブラ・オニ」は、セガ全機種対応なのでグラフィック的にはかなり地味なのだ。しかし、パソコンの「ブラ・オニ」と寸分違わず再現されているので（セーブ方法のみ異なる）、

かつて誰もが「おもしろい」と言った「ブラ・オニ」が、君たちにも体験できるということだ。

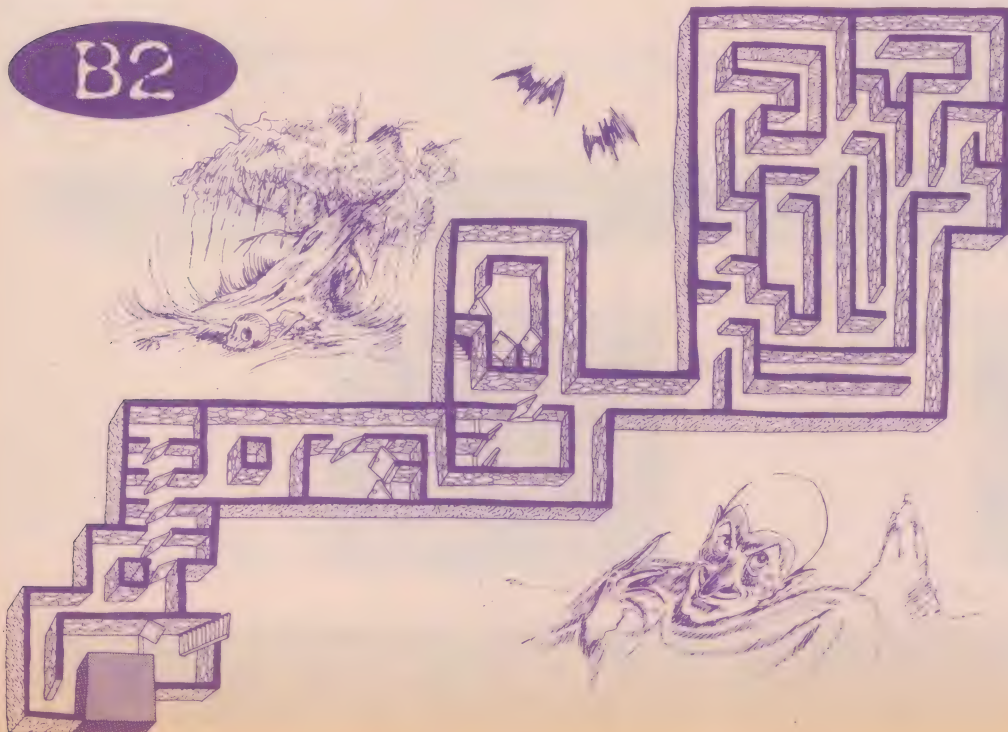
それでは、「ブラ・オニ」に関してまったく無知な人のためにストーリーを軽く紹介しよう。

★ ★ ★

——ここはウツロの町、この町の一角には、まるで影のようにそびえ立つブラックタワーがあった。なんでも町の噂では、このブラックタワーの中に伝説の秘宝「ブラックオニクス」が眠っているということだ。そんな噂をかぎつけた各地の勇者たちは、

「我こそブラックオニクスを手に入れん！」

と、ウツロの町に集まってきた。しかし、ブラックオニクスを手に入れるには、町のどこかにある地下の入口からブラックタワーへと



地下迷宮へ
マツプ公の
開！！

潜入しなくてはならない。また、行く手には数々のモンスターがいて、勇者たちを捕まえては骨まで食べてしまうということだ。

ある者の話では、地下に入っていく勇者のことをモンスターたちは「エサ」と呼んでいるらしい……。酒場のおやじは、地下迷宮に行くなら、ぜひ仲間を集めてからしろうと勧めてくれた。また、町や地下迷宮内で出会う他の勇者たちは、必ずしも君の同胞とは限らないので、かんたんに心を許してはいけなさと注意してくれた。

明日の「ブラ・オニ」

実際にゲームを進めてみると、やはりスタート直後が難しいようだ。所持金が少ないため、武器や防具はろくなものを買えないし、運の悪い人は地下迷宮の入口すらわからないのではないだろうか。まあ、地下迷宮の入口を探すのがこのゲームの第一関門だからしょうがないけどね。とりあえずは、ウツロの町を把握することから始めようがよさそうだ。あちこち歩き回って、町の構造や、店の種類なんかを頭に入れてしまおう。

さて、第一関門の地下迷宮の入口だが、「ここじゃないのかな?」という場所を2カ所ほど見つけたと思う。しかし、一方はブラックタワーに通じていないし、一方はいきなり大ダコが出てきて、10秒としないうちに「エサ」にされてし

まったんではないだろうか。

もちろん、いきなり正しい地下迷宮の入口を見つけた人もいるかと思うが、多くはさっきのどちらかの地下迷宮に入ったんじゃないかな。「いや、ボクは真の地下迷宮に入る前に、こちらで軽く練習しているんだ」と、T・S氏のように見栄を張ったところで、真の入口が見つかるはずもないので、私、たけじゅんが少々ヒントなんぞを教えてつかわそう。

「真の入口は、人気のないところにある。しかし、そこは墓場ではない。また、「入るな」といわれずとも入って行くだけの勇氣を持つこと。そして、最後に、その入口は

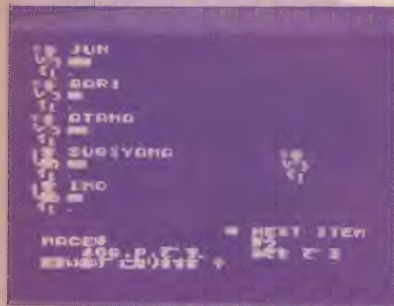
隠されている」

どうか、これだけのヒントでピンときたかな。真の入口は隠されているので、その場所に行っただけでは地下迷宮には入れないぞでは、どうやって見つけるのか?

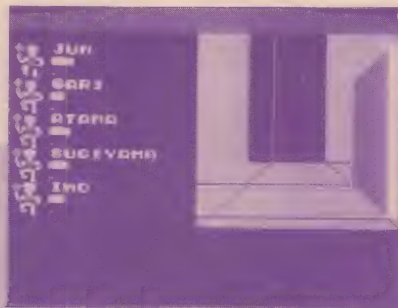
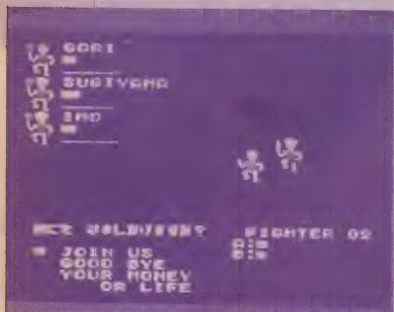
うーん、こればかりはいえないな。でも、何にでも思い切っただけでいいから、道は開ける、とだけいっておうか……。

さあ、真の入口を見つけたら、あとはかんたん。ごく一般的なRPGのルールに従って地下迷宮内を思う存分探検してくれ。では、もう一つの大きな謎で挫折することのないように、祈っています。

▶これが問題のブラックタワーだし、入口がどこにもない?



▲武器がなくて戦はてきぬってワケで、武器屋で買い物!!



▲「ブラ・オニ」の地下迷宮は、ミョーに明るい

◀仲間2人を失ったパーティー。でも新たな仲間が声をかけてきた。



▲デター!! これが最強の敵、クラークンだ。はたして倒せるか……



ロッキー

セガ・マークIII専用 文/TAKE ON/
試合に勝つにはトレーニングが不可欠!
キミはドラゴを倒せるかな?



勝利の決め手は トレーニング

やあ、みんなロッキーやってみたかな? 今月は先月紹介できなかった「トレーニング」と、VSモードについてレポートするぞ。アポロ、ラング、ドラゴの3人と試合をする前に毎回トレーニングをするのは、先月号でもチラッと書いたからみんなも知っているよね。

ゲームスタート直後は、まずサンドバッグでトレーニングだ。制限時間内にサンドバッグを60回打てれば基準をクリアしたことに

なあって、パンチ力がアップするのだ。初期状態では相手に全然ダメージを与えられないジャブでも、相手の体力を奪えるようになるんだ。

最低60発のヒットでパワーアップするけど、もちろん70発や80発打てたほうがよい。10発単位で評価されて、よりパワーアップすることができるとだ。

対ラング戦の前には、パンチングボールが待っている。これもたくさん回数が問題になるんだけど、タイミングよくやらないと、カラ振っちゃうから注意しよう。毎秒2発以上打つと、パンチがスピードアップするぞ。

トレーニングの締めくくりは、ドラゴ戦前のパンチングミットだ。トレーナーのおじーさんが(名前忘れちゃった……ゴメン!)「赤上げて、白上げないで赤下げない」とかなんとかいつて(んなわけないだろ!)ミットを動かすから、タイミングを合わせてパンチ/パンチの位置の決定は、ジョイパッドの斜め方向に対応しているから、モグラたたきの要領でやってみよう。時間内に60発打ちこめればクオリファイだ。必殺の左フーを繰り出す間隔を短くしてくれるぞ。

各トレーニングとも、それこそ「ハイパーオリンピック」の気持ちでがんばらないと、ロッキーとドラゴの絶対的なパワーの差はうめられないぞ。まさに、勝利の決め手は「トレーニング」なのであった。

冷静に打倒ドラゴを目指すなら、



▶減算されていくタイムに合わせて、パンチの種類もアップパー、フック、ストレートと変わっていく。でも、こっちはひたすらボタンを押すだけだ。



◀このおじーさんは「ロッキーIII」で死んだはずじゃ……、大目に見てね。

▼クオリファイすると「GOOD」。それ以降は10発ごとだ。



▶最高で毎秒7発打てるらしい。目に見えて試合のときの動きがよくなるぞ。

▶ガッツポーズのロッキーに、肩で泣いているアポロ。勝負の世界はキビシイ。



GAME OVER

トレーニング、試合の間には、ボイスボタンでインターバルをとろう。指をぶくのもいいだろうし、ロッキーになったつもりでスポーツドリンクを飲むのもいいだろう。気分出るぜ!

VSモードが

ついた!

喜んでくれ! VSモードがついたから、2人でエキサイトできるようになったんだ。1Pはロッキー、2Pは3人のライバルボクサーのうちから1人選ぶんだけど、

各選手とも、1人プレイのときの特性をそのまま持っているんだ。やはりアポロは弱く、ドラゴはカタイってわけ。

ロッキーの取り合いになるかもしれないけど、自分がドラゴになってプレイすれば、ドラゴのくせがわかって、1人プレイの役に立つかもしれないぜ。

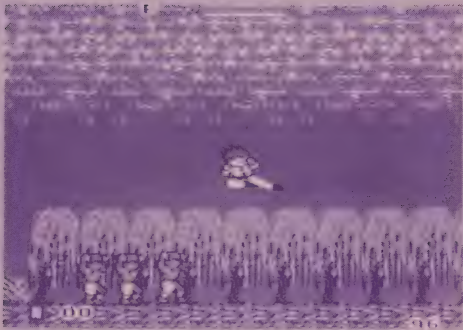
いずれにせよ、CUPとやるより友だちとやったほうが、こういうゲームは盛り上がる。2メガの威力をぜひ2人でたんのうしてくれ!

新作ソークソック

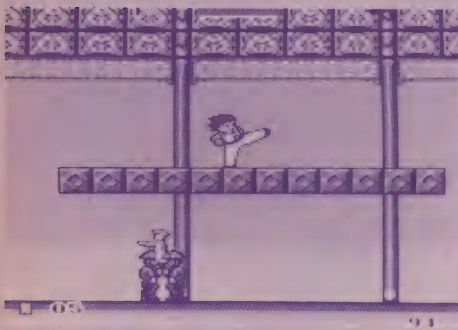
まずは、最初にあやまちやおう。先月約束したグレートバスケツトボールのレポートができなくてゴメン。発売が7月以降に延期されてしまったのよ。

延期といえば、今回大々的に取り上げたエンテューローレサーも残念なことに5月中旬以降の発売になってしまったし、注目のザ・プロ野球までが、6月に延期されてしまうとは!!

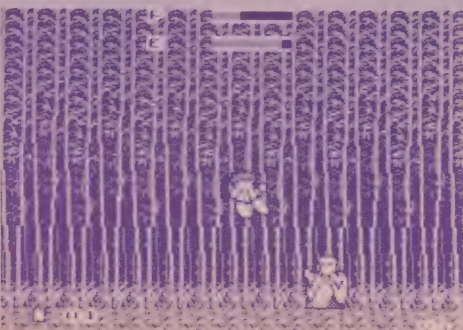
ほ、本数が足らん! こないなことでは、来月のセガレポートのページはどうなってしまうのか? などと心配していた編一同でしたが、うれしい知らせが続々と届くじゃありませんか。やったねセガさん、おどかしつこなシだぜ。うれしい知らせその1。グレートフットボールが予定より早まっ



▶ジャンプキックで敵を蹴散らせ。ワンは強いぜ。



▶敵キャラには、なんとあのキョウシローまで!



▶各面のボスキャラは、ミヨーなヤツばっかり!?

て、なんとすでに出てくではないですか! あんまりいきなり発売するもんだから、びっくりしてベージがなくなっちゃった。ということ、来月はかなり突っ込んだ記事にしないと読者が納得しないだろうなあ……。

うれしい知らせその2。延期が相次ぐなかで、無事に5月中旬に発売されそうなのが、あのドラゴンワンの続編、魔界列伝だ。カンフアクションの決定版になるかな!! 写真を見てごらん。すごいでしょ。来月号で詳しく紹介するぜ。

ほんでもって、その3だ。アニメ化された赤い光線シリオンが、今度はメガROMになって戻ってくる。発売は5月下旬~6月。おそらくアニメのストーリーをベース

にしたものになるだろうけど、詳しくは次号でね。

うれしい知らせの極めつけ! 6月にアウトランが出るぞ! スベハリ方式の3D表示で、しかもチャーンとコースにアップダウンがあるのさ! 楽しみだね。

さてさて、ここで先月に続いて、謎の予言者の登場だ。

「フォッフオッフオ、わしの水晶玉は、セガの情報なら誰よりも早く、そう、セガ宣伝部の飯田氏よりも敏感にキヤッチするのじゃ。今月は、なにやらなつかしいキアラが見えるのお。父親の涙とともに戦いが終わり、平和が戻ったはずじゃが……。いったいどういうことなのじゃろうか? いわゆる続編というやつかのお?」
といったところで、また来月。

め 口ビタミン



第11回「ズブ濡れになって遊ぶ」

文●氷水芋吉
イラスト●みうらじゅん

BEEPの破壊工作員といわれた芋吉も、最近メキメキ売り出し中のTAKEMONのパワーに押されぎみ。人気ライターNo.1の座を奪われてはならじと、秘策を練っているとかいないとか!? というわけで(?)、今日は梅雨も近いということで「ズブ濡れになって遊ぶ」、いってみよう。

雨に唄えば……
ズブ濡れ
だって!

この間、深夜に帰宅したときのことだ。部屋に入っすぐTVをつけると、ちょうどある深夜映画が始まるようになっていたんだ。

その映画の題は「Sing in the Rain (邦題「雨に唄えば」)。有名な映画だから、観た人も多しんじゃないかな? まあ、ストーリーについてはこっちに置いて、問題はその中の有名なシーン。主役のジーン・ケリーが、雨の中で唄い、踊るシーンを観ながら、こう思ったんだ。

「うーん、雨の中で踊るってのも気持ちよさそうなんだなあ……。この気持ちよさそうな感じを、なんとかビタミンDに生かせないものかなあ。そういうえば次は6月号だっけ。6月といえば入梅も近いぞ。入梅……梅雨……雨……おお、そうじゃ。次のビタミンDの題材は……」

てなわけで、文章にすると10行だけど、実際にはわずかにミミ秒で蒸着しながら思い付いた(?)今回の題材は、「ズブ濡れになって遊ぶ」。つまり、雨が降ろうが、雨が降ろうが外で遊んじゃおうというものなんだ。はてさて、どんな遊びになることやら自分で決めておきながら不安になっっている芋吉であった。

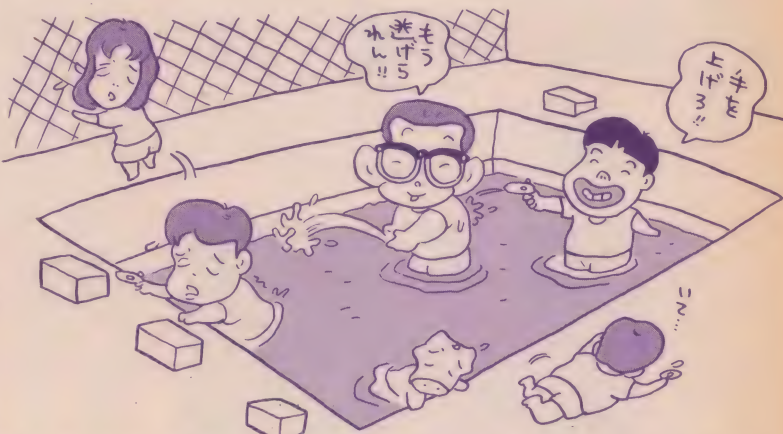
プールで金網
デスマッチ

さて、そのズブ濡れになって遊ぶというのは、おなじみの「水鉄砲遊び」だ。

ボクらの季節になるとよく「プール開き(ついでにわなかっただ?)」前の学校のプールに入り込んで、水鉄砲遊びに興じていたものなんだけど……あれってルールなんか決まらずに撃ち合っているだけでも、結構燃えるものなんだよなあ。

なにせ、プール開き前のプールというのは、梅雨時の雨水が20センチくらいは溜まっているものだから、「タマの補給」に手間取られることもなく撃ち合っていられる。また、バトルフィールドがプールだから、他人に迷惑をかけることもない。(丁寧に金網が張ってあったりもする。金網デスマッチだあ)。そして極めてけには、底に苔や藻みみたいなものがびこっていることが多いものだから、滑ること滑ること。ヘタすると他人に撃たれる前に、滑って転んでズブ濡れになり、逆して「死なばもろとも道づれに」ってな感じで格闘戦を挑みかかって、その戦禍がパイ投げ的に広がって、しつちやかめつちやかどーたらこーたら……いやあ、今思いたしても血が騒ぐぜい(はあ、はあ)。

閑話休題。ここで少し「ズブ濡れ」なる言葉の定義を確定させてみる。



認(?)してみたい。ボクが思うに「濡れる」という状態には4つの段階があるんじゃないだろうか。

第1段階が「軽度の濡れ」。これは、手や顔を洗ったときや、服に少しの水がかかったときなどで、拭けばすぐに元の状態に戻る濡れだ。第2段階は、残念ながら(汗)の通達により、18歳未満禁止の指定を受けてしまい掲載できない。

そして、第3段階が「中度の濡れ」。これはあまり不快ではないが、乾かすのに時間を要する濡れのことだ。たとえば洗髪なんかこれにあたるだろう。

最後に恐怖の第4段階、そ

れが「ズブ濡れ」だ。これは思いっきりキモチ悪い濡れのことだ。たとえば、普通の人のならズボンのすが濡れてもあまり不快とは感じないけれども、その水がパンツの中まで侵食してくるとキモチ悪いと思うだろう。それが第4段階だ。

これに似た状態として、靴の中に水がたまって、歩くとびにグツチヨングツチヨ音が出る。これが、Tシャツが濡れて体にび

つたり張り付いてしまうというのがあるけど、それは、第3段階と第4段階の間といったところだろう。そこで水鉄砲の話に戻ろう。だいたい、水鉄砲遊びなんてものは、特別にルールを決めないかぎりには決して勝敗が決しないものなんだけど、そんな中にも「勝敗の原理」といえることがひとつだけある。それは「ズブ濡れになったものの負け」ということ、言い換えれば「パンツを濡らしたものの負け」ということだ。さあ、そうと決まれば話は早い。キミがもし水鉄砲遊びをやることになったら、普通

ントをはいて参加するようにしよう。あとは格闘戦にもちこめば、キミが負けることは絶対にない!

軽



中



ズブ



ぬれた靴
っこくせり



風雲
いもきち城

ところで、水鉄砲で忘れて

ならないのがTVの風雲「たけし城」だ。じつはボクはあの番組が大好きで……というが、あのいかにも「子供の遊び」然とした雰囲気が好きで、毎週欠かさず見ているんだ(ある喫茶店で「サンダーバード」のテーマ曲が流れたところ、それを聴いていたボクの後輩が「あ、これたけし城の曲でしょ」などといいやがった。ま、そりゃ確かにそうなんだけど……、おっと話を元に戻そう)。

そして、たけし城の中でもとくに気に入っているのが最後の水鉄砲での銃撃戦。あの、金魚すくいみたいなを狙いあうという、本来勝敗のつきにくい水鉄砲に、勝敗の明確なシステムを取り入れたアイデアには、はつきりいつて脱帽だ。あのアイデアが、どうしてボクらの子供時代に発明されていなかったんだろうと思うと、ホントにカヤしい気分(と、うらやましい気持ち)でいっぱいになる……ま、仕方がないことだね。カヤしいといえば、話によると、あそこで使われている水鉄砲のサブセット版(水タンク付き)が、どこぞの玩具メーカーから発売されているそうなんだけど、それもやっぱりカヤしい。



て)なんていう一節があったんだけど、6月の雨というか水も十分冷たいから注意するよに、もちろん濡れたままでは風邪をひいてしまうので、家に帰ったらすぐ風呂に入ることにしよう。だけど、一般的に風呂というのは、夜の8時頃に入るのが相場であるとは川ナニガシも述べているように、陽が落ちてから入るのが日常生活とゆーもの(この際、朝のシャワー娘のことは頭から外しておこう)。それを、家に帰って、まだ陽の高いうちに風呂に入るというのは、なにか、えもいわれぬ感覚。そう、「非日常的な感覚」とでもいおうか、そんな感じがあって好きなんだなあ、これがまた。だいたい、冒頭の「雨に唄えば」でもそうだし、前に話題にしたことのある「台風クラブ」という映画でもそうなんだけど、「服を着たままズブ濡れになる」っていうのは、なにか日常生活では経験できそうでもないような、ちよつとした不思議な味わいを秘めている……そんな気がしてならないんだ。もちろん、早いうちから風呂に入ることもその一部。陽の高いうちから風呂に入ってから

「非日常感」が
たまらない

その昔、「セブテンバー・レイン」という歌があって、その歌詞に「9月の雨は冷たく

バカに
なりそう



風呂上がりビールの飲んで、陽の高いうちから……(おっと、これでは身代つづしてしまふ)。

まあ、ここでボクがいつている感覚というのは、この文章を百万遍読んでもわかるものじゃあない。とにかく自分で試してみること、それしかないだろうね。そうすれば、きっとボクのいう「非日常」がわかってもらえるはずだよ。

あー、この文章を書いていたら、なんだか無性に風呂に入りたくなってきた。それじゃあ今回はこれで終わりというところで、ボクはさっそく風呂に入ってくることにしよう(まだ、陽は高いけど)。

では……風呂上がりにまた会おう! もとい、来月号でまた会おう!

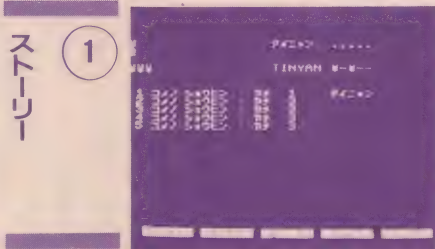
第6回 買い物ねこ

by TINYAN

PC-98シリーズ
PC-88シリーズ
PC-60/66シリーズ
FM-7/77シリーズ
X1/turbo(HuBASIC)シリーズ

猫がバグ にやんたし

怪人TINYANの
不思議なページ。
はたしていつまで
続くやら……。



1 ストーリー

「あ、ラルの葉みつけた。これで15枚にやあ」
「よかったね、たいにやん。これで、いろいろ買物ができるね」
「うん、ルーラ。あとは、TINYANに見つからないよう気をつけなくちゃ」
「もう、見つけているよ」と、TINYANの声。
「2人でこそ、そと何をやっているかと思つたら、こんなことだったのか」
「にやんのこと?」
「どほけてもムダさ。そのラルの葉がルーラの国のお金になることぐらい、すぐわかるぜ。さあ、それを渡すんだ」
「おおしてえ。これ、あたしが見つけたのにい」

「それが欲しくなったからに決まっているだろ」
「そんなのつてひどい。ぜーっついに、あげないもんね」
「そうか。それならこちらにも考えがある」
TINYANは、いきなりルーラをつかんだ。
「さあ、ルーラの命が惜しかったら、それを渡すんだ」
「ちよ、ちよとお、TINYAN。気は確かにやの!?」
「もうもちろん。早くラルの葉を渡してもらおうか。あと3秒だけ待ってやる」
「と言うと、TINYANは手に力を入れ、
「いち」
「く、苦しいよわ。たいにやん、たすけて!」
「にい」
「こほつ、こほつ」
「さん……」
(つつく)

2 つぎ

「わ、わかったわよ。ラルの葉ぐらいあげるわよ」
「ふむ、なかなか素直でよろしい。はじめつから渡していれば、ルーラも苦しみますにすんだんだがな」
TINYANがルーラを離すと、ルーラは、
「あーあ、地球上では、一年に一枚しか手に入らないラルの葉なのにい」
「そうか、そんなに貴重なものだったのか。それならなおのこと、おまえのような猫に

はもつたない。まさに、猫に小判だ。この私が使つてあげよう」
「にやによ。それはこっちのセリフよ。TINYANじゃ、まともなものは買えないわよ。ふん!」
「それならたいにやんよ。おまえならできるというのか?」
「あたりまえよ。あたしなら、TINYANより、ずーっとずーっと、ずーっととうまく買物できるわよ」
「ほつ、それなら、どちらが上手に買物できるか、勝負しようじゃないか。もしおまえが勝つたら、ラルの葉は返してやろう。はっはっはっ」

3 遊び方だよ

というわけで、今回のゲームは買物勝負です。勝負というからには、当然2人用です。内容は、15枚のラルの葉で7つの品物を買ひ、手に入れた品物の価値の合計が多いほうが勝ち、というものです。品物の価値には1、2、3の3種類があり、一回に使えるラルの葉は、5枚までです。そして、より多くのラルの葉を出したほうが、その品物を手に入れることができます。出した枚数が同じときは、どちらにも手に入れることができません。
たとえば、価値2の品物が出たとき、相手が3枚使つて取りにくると予想したとき、このとき、どうしてもそ

の品物が欲しいと思つたら、4~5枚のラルの葉を出します。また、取られてもよいと思つたら、一枚も出さずに次の品物に期待します(実際には、相手もいろいろ考えているので、なかなかうまくはいきません)。
使用キーは、左のプレイヤー(たいにやん)がZとX、右のプレイヤー(TINYAN)が、(ピリオド)と(スラッシュ)です。
さて、RUNさせると「1 コメノシヨウヒン カチ」などと表示されます。ここで、まず左のプレイヤーの入力で、使うラルの葉の枚数分Zを押し、残りはXを押しします。このとき順番は関係なく、たとえば2枚使うのなら、ZZ XX X Xと押ししても、X Z X X Z Xと押してもかまいません。次は右プレイヤーの番です。左プレイヤーと同様のことを、とZを使って行います。このとき、相手に見られないように、手で隠して入力してください。
両プレイヤーとも入力が終わると、それぞれの使用枚数が表示され、多いほうが品物を手に入れます。入手した品物の価値は@で表示され、残りのラルの葉は#で表示されます。これを7回繰り返すと買物勝負は終了し、勝敗が決定します。

4

どっちが勝ったの

「あたしの勝ちね。約束どおり、ラルの葉は返してもらおうよ」

「ん〜？ 約束？ 何のことかな、フフフ、知らないなあ」

「ウソつきい。返してよ、ねえ、返してよ」

「うるさいなあ、そんなに言うなら返してやる。ラルの葉を机の上に置いて、こうやって……、ひっくり返した」

「ねえ、ちゃん、ちゃん」

「ねえ、2人ともどうしたの。ギヤグの切れ味が悪いね。熱血勝負ものなんかやっているからよ」

と、ルーラが言ったので、たいにゃんは、

「あたしは宇宙の帝王、ザツ、ザツ、ザツ、ザツ、ザツ」

それにTINYANは、こ

う答えた。
「ザオリクだ。生き返らせてやる」

B・T

5

やあ、みんなのアイドル、

悪の中の悪、ブラックTINYANだよ。今回、たいにゃん

とTINYANの最後のギヤグは、シルフィードとドラ

クエIIをやつてないかわからないので30点つてとこかな。

ま、それはいいとして、さうそう、先月号で何か言ったんだが思い出せん……

それより、最近とこそこの雑誌で悪のプログラムなるものをやっているようだが、真の悪とはあんなものではないわがはいが、本当の悪のプログラムというのを見せてやる。

一カ月待っている。さうそう、あくまでも見せるだけだからな。打ちこむとか、ましてやRUNさせたりせぬことだ。本当の悪のプログラムとは、それほど恐ろしいものなのだ。

たとえば、悪のプログラムを打ちこんだF氏は、現在、プログラマーなどというものになり、一日に20時間も働かされておる。さらに、RUNさせたS君の場合、みるみる背が伸びて、今では……おやつ？

とにかくだ、来月からこのページはブラックTINYAN様のものだ。題も新たに、『天才BT様のページ』とするがよい。はっはっはっはっ。

みんな、ブラックTINYANの言うことなんか信じちゃだめだよ。題も今までどおり、『バグ猫たいにゃん』でい

くからね。悪と正義、どっちが最後に勝つかは、決まっ

ているよな。

「もちろん、悪に決まっておるではないか。このブラックTINYANが敗れるはずがないノ」

予告

6

予告

予告

予告

予告

予告

予告

予告

予告

予告

予告

予告

予告

各機種共通リスト

買い物ねこ

```

100 DIM B(5,2),M(2),MX(2),S(2),BT(2),N$(2)
110 M(1)=15:M(2)=15:MX(1)=15:MX(2)=15:S(1)=0:S(2)=0
120 N$(1)="タイニャン":N$(2)="TINYAN":D$="¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥¥":PRINT CHR$(12)
130 LOCATE 0,1:PRINT D$:LOCATE 0,4:PRINT D$
140 FOR NN=1 TO 7
150 ND=INT(RND(1)*3)+1
160 LOCATE 0,6+NN:PRINT NN;"コメノ ショウヒン : カチ ";ND
170 B1$="z":B2$="x":X=17:Y=1:P=1:GOSUB 370
180 B1$=" ":B2$="/":X=17:Y=4:P=2:GOSUB 370
190 BT(1)=0:BT(2)=0
200 FOR CC=1 TO 5:FOR P=1 TO 2
210 LOCATE 23+CC,P*3-2:PRINT CHR$(45+B(CC,P)*47):BT(P)=BT(P)+B(CC,P)
220 MX(P)=MX(P)-B(CC,P):LOCATE MX(P),P*3-2:PRINT " ":GOSUB 999
230 NEXT:FOR T=1 TO 1000:NEXT:NEXT
240 LOCATE 24,6+NN
250 IF BT(1)=BT(2) THEN 290
260 W=1:IF BT(2)>BT(1) THEN W=2
270 LOCATE 24,6+NN:PRINT N$(W):GOSUB 999
280 LOCATE S(W),W*3-1:PRINT "@":ND=ND-1:S(W)=S(W)+1:IF ND>0 THEN 270
290 NEXT
300 LOCATE 0,0:IF S(1)=S(2) THEN PRINT "ウーン コンカイノ トコロハ ヒキワケタ"
310 IF S(1)>S(2) THEN PRINT "タイニャン :「アタシノ カチニヤア」"
320 IF S(2)>S(1) THEN PRINT "TINYAN:「ハッハッハッ トウセンノ ショウリタ」"
330 LOCATE 6,6:PRINT "REPLAY SPACE KEY"
340 IF INKEY$("<>") THEN 340
350 GOTO 110
370 LOCATE X,Y:PRINT N$(P);" .....":LOCATE X+7,Y:C=1
380 A$=INKEY$:R=RND(1):IF A$="" THEN 380
390 IF A$=B1$ AND M(P)>0 THEN M(P)=M(P)-1:B(C,P)=1:PRINT "*";:C=C+1
400 IF A$=B2$ THEN PRINT "*";:B(C,P)=0:C=C+1
410 IF C<6 THEN 380
420 LOCATE X+7,Y:PRINT " ";:RETURN
999 FOR TT=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN

```

ほかほか互版

INFORMATION

インフォメーション

ホリ電機新型 ジョイスティック

おなじみホリ電機から「レザールコマンダー」、「マルチボックス」に続き、ファミコン用新型コントローラー「ホリコマンダー」が発売される。このコントローラーは、従来のジョイスティックコントローラーをさらに追求、新たに開発したもので、可変速の連射機能をもっている。連射速度は、毎秒5発から毎秒24発まで自由に設定でき、スイッチひとつで単発モードにすることもできる。

また、A・Bボタンそれぞれについて連射速度を設定できるので、ゲームにあわせて、Aボタンは毎秒24発、Bボタンは毎秒5発の連射といった使い方ができる。デザインも、操作性を考えた丸みをもったもので、価格は1500円。5月15日発売予定。



問い合わせ●ホリ電機(株)
(045933961)

ミュージック コンテスト 合格発表

以前このページでも紹介したアビラック・ミュージック・コミュニティセンターの「コンピュータ・ミュージックコンテスト」

の宴、加藤久雄氏の「真夜中の間違い電話」の3作品が選ばれた。これらの合格作品は、ミュージック・データ・バンクに登録され、その利用に応じて使用料が支払われることになる。

今回のオーディションには、総数103通の応募があり、その中からキーボード・シンセサイザーの部では重信将志氏の「ワルキューレの騎行」と山本誠氏の「Prankish」の2作品が、コンピュータ・ミュージックの部からは山岡晃氏の「SLASH POP」、坂本雅之氏の「神々

月受け付けており、予備審査に合格した作品が、公開オーディションで本審査を受けることになる。音楽に自信のあるキミは、応募してみたいかかな？

なお、次回の公開オーディションは、夏に行われる予定。問い合わせ●アビラック・ミュージック・コミュニティセンター(03・818・4151)

MSX用 NEOSマウスに 新製品

日本エレクトロニクスからMSX用マウスの新製品「NEOS MSXマウス MS-10X」が発売された。同社のマウスは、昭和60年にMSX用が発売されて以来、PC-88用、FM77AV用と次々に8ビット機用が発売されてきた。

価格は、「NEOS MSXマウス・MS-10X」が7800円、「NEOS MSXマウス+CHEESE2MS-10XR2」が1万3800円となっている。

今回発売されたマウスは、その第一弾として発売されたマウスをバージョンアップし、価格を大幅に下げた、NEOSの98バスマウス(MS-50)、シリアルマウス(MS-40)と同じ光学式ロータリーエンコーダを採用したマウスだ。また、新マウスの発売に合わせて、MSX2対応グラ



ファイアーボール ティップトップ コンテスト マンスリー賞発表

ハミングバードの「ファイアーボール」ティップトップコンテストの3月分の集計結果が出たので報告しよう。

第1位 北海道 加藤直明

16420点

第2位 東京都 松井 篤

15928点

第3位 長崎県 古川 昇

12673点

第4位 大阪府 中村 洋

9954点

第5位 徳島県 小原秀樹

9541点

応募者もどんどん増えていくので、キミも実力を試してみたらどうかかな？

ラジオ・
ファクシミリ・
デコーダー

ボックス・エレクトロニカ・ジャパンでは、短波帯で放送されているラジオファクシミリ信号をデジタル変換し、プリンタに印画出力するアダプター、「ラジオファクシミリデコーダー」Telefax II/PX-2002」を発表した。

この製品は、(株)ロジックラフトが開発したものを低価格にしたもので、気象情報、水産情報、通信社などの各種ファクシミリ放送に対応している。回転数は、60、90、120、24



0rpmに対応し、NEC、EPSON、スター精密などのプリンター15種類のグラフィックコマンドに対応している。価格は5万9800円。問い合わせ●ボックス・エレクトロニカ・ジャパン(株) (03・257・1085)

グラディウス・
アーケード版
オリジナルサウンド
完全収録

アポロンからアーケード版のグラディウスのサウンドを、完全収録したミュージックテープ「オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス(アーケード版V)」が発売された。

同社では、すでにファミコン版のグラディウスのミュージックテープを発売しており好評を得ているが、アーケード版を出してこれというゲームファンからの要望に答えて、アポロンのゲーム・メディア・ミュージックの第6弾として発売されたものだ。サイドAにはグラディウスで使われている音楽をイフェクトでステレオ効果をつけ「音楽だけ」の形で完全収録。サイドBには、ゲームスタートからラストまでの「サウンドストリー」として、ゲーム中の効果音なども含め、すべての音を収録している。



●完全収録版

アップルシード
会員募集

ますますパソコン通信がさかんになるなか、アップルシードでは、より手軽なコミュニケーションネットワークを実現しようと、パソコンを必要としない、電話によるネットワークを開発した。

このネットワークは、大学生同士のより豊かな生活、より魅力的な生活を創造していくという考えのもとに開発されたもので、今回の第1次会員募集は、左記の大学に在学中の学生を対象に行われる。入会資格

- 男性会員
- 東大、慶応、早稲田、東京医大、一橋、上智、明治、日本医大、東工大、学習院、中央立教、慈恵医大、青学、成蹊、成城、明治学院、日大、東京

理科大

●女性会員(右記大学も含む) 青短、跡見、お茶の水、大妻学短、共立、国音、駒沢、実践、白百合、昭和、聖心、玉川、津田塾、東洋英和、東洋東海、東京音大、外大、女学館、都立大、東邦音大、独協、日本女子、山脇、フェリス

なお、募集数は限定300名(先着)で、サービス開始時期は、昭和62年6月1日から。応募は、電話で左記へ申し込むと、詳しい資料が送られる。問い合わせ●応募先●アップルシード(03・561・1750)

受付時間 9時~17時 土、日、祭日は休み

ゲームブック
「魔界水滸伝」

角川書店より「魔界水滸伝」を基にしたゲームブックが発売された。「魔界水滸伝」は、栗本薫氏の小説で、内容は聞いたことのある人もあるだろうが、H・P・ラヴクラフトという人の「クトゥール神話大系」を基にした、クトゥール神話に出てくる魔物から地球人類を守るといふ壮大な話だ。現在のシリーズは、第一部「魔界誕生編」全1冊が発売され、第二部へと続いている。



ていることで、どんなときでもどんな場所でも気軽にできる点だろう。このゲームブックの中で、キミは主人公の安西雄介となつて人類を救わなければならないのだが、葛城天道、葛城焔子、加賀四郎、伊吹風太、北斗多一郎、白鳥夏姫、カミンスキー少佐といった原作中のキャラクターがほとんど出てくるので、原作を読んではればより楽しめると思う。とくに加賀四郎や、北斗多一郎はよく描けていると思う。ぜひ御一読をおすすめする。(角川書店・780円)

連射機能付き
ジョイパッド

ソニーから連射機能搭載のジョイパッド「JS-303T」が発売される。持ちやすさを考えたデザインのものこのジョイパッドは、カーソル部に低摩擦係数の材料を使った新開発マイクロロバットを使っており、早い動作を軽いタッチで可能にした新案方式のジョイパッドだ。

連射ボタンは独立しており、スイッチの切り替えなしで、ノーマルから連射、連射からノーマルの動作がスムーズに行える。連射速度は毎秒16発



ジョイスティック(パッド)タイプBに属し、2トリガータイプだが、連射機能はトリガーにのみ働くようになっている。また、ゲームソフトによっては、連射効果のないものや、連射機能があつても画面に表示されないものもあるので、悪しからず。価格も2000円と手ごろなので、ジョイスティックを持っているという人や、今までのジョイスティックは高過ぎて買えなかつたという人にはおすすだ。発売は、5月21日。

問い合わせ●(株)ソニーH事業部 企画業務課 (03・448・3740)

好評発売中!

日本ソフトバンクの雑誌

Oh!PC

5月号 月刊 500円



特集 集まれ! PCアーティスト

パソコンで創るサウンド&ビジュアル・アート
PCギャラリー: 桃花流水/情報の森の小鳥たちのためにほか
アーティスト・トーク: CGクリエイター志願/シンセサイザ・マニ
キュビレータ/音声合成にこだわるゲーム作家気質
BGVシアター: グラフィックスを3次元思考で「3D-KIT」ほか
新連載 BASIC turbo
IDOS88<PART7>/ハロー! フラクタル/ツール&ユーティリ
ティ Who's Who/キャッシュディスクその2/新・8086アセンブ
リ言語講座/やさしくマシン語ほか

Oh!MZ

5月号 月刊 480円



特集 共通メディアとしての通信

コンピュータとシリアルI/F もっとRS-232Cを活用しよう
通信規格における諸問題ほか
共通BUSによるRS-232Cボードの製作
共通ターミナルプログラム
新連載 プログラミング実況中継/BASICで数学と遊ぶ
X68000システムレポート Human68Kのオペレーション
シリーズ全機種共通システム THE SENTINEL
S-OS `SWORD' Tune-upKit/MZ-700用 `SWORD' をQD対応に
特別企画 第2回日本列島縦断マラソン `言わせてくれなくちゃだワ'

Oh!FM

5月号 月刊 480円



特集 めいっぱい活用ガイド

活かせませんか、あなたのディスク
ZDディスクをより大きく/究極のFILES拡張
2D/2DD共通ユーティリティ集 2
新連載 男一匹BASIC
FM-7/11で1600万色CGデータ作成
春はデジタルイラスト
F-BASICにPascal風ローカル変数を
新しいFMサウンド ステレオミュージックボックス

月刊 情報処理試験

6月号 580円



特集1 2種受験ガイダンス 10月試験で合格を決める完全学習法 特集2 テーマ別解法パターンで理解する1種計算問題の完全攻略法

最新受験案内 62年度10月の情報処理試験はこう行われる
コンピュータ最前線 究極の通信メディア「ニュートリノ通信」は可能か
カラー受験ゼミ 知能ロボット
新連載 ザ・プロジェクト/機械翻訳システム開発にかけた終わりなき挑戦
プログラム言語への招待/C言語
11大講座 合格のためのハードウェア基礎/合格のためのソフトウェア基礎/1種必修コンピュータの知識ほか
そのほか受験に役立つ記事が盛りだくさん!

Oh!16

6月号 月刊 580円



特集 通信花ざかり

ネットワーク状況論/通信ソフトの使い勝手を探る/FM16β用オリジナルターミナルソフト`Fterm'/通信を楽しむショートプログラム4題/FAXパソコンの世界はどう広がるか
連載 NEW GEAR LAB アップル: Macintosh SE/ソニー: マルチスキャンCRT KX-14HDI/NEC: マルチスキャンCRT N5924
実例パソコンCAIソフト/リレートーク/CURRENT TOPICSほか
サブ特集 最新フロントエンドプロセッサの世界
おすすめ 16ビットパソコンの収束

Oh!PASOPIA

第11号 季刊 480円



特集 J-3100で広がるIBM PCの世界 IBM PCマシンの成功/J-3100のソフトウェア

日本語ワードプロセッサレベル3搭載
PASOPIA1600TS100E/300E
マシン語サブルーチンライブラリ
PASOPIA/517 GAME & ツール
倉庫番/アニメーションツールほか
PASOPIAにS-OS `SWORD' 搭載

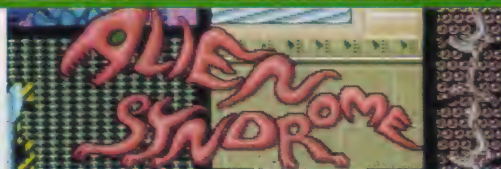
VIDEO GAME LABO

ビデオゲーム・ラボ

スーパー・ハンク・オン
エイリアンシンドローム
妖怪道中記
小僧隊ガッチョ
臥竜列伝
ラスタンサーガ
ビデオゲーム
人気 BEST 10



エイリアンシンドロームのイメージイラスト (©セガ)



エイリアンシンドローム

セガ
文/TAKE ON/
つぶした敵の内臓が、「グチャッ」と飛び散る。
なんともいえぬこの感触、体験してみたら。

ドギモ抜く 大作ゲーム

ビデオゲームやパソコンゲーム、それからファミコン、セガという
いろんなゲームをやらせてもらって、
もうどんなゲームをみてもびっく
りしないと思っただけ、この「エ
イリアンシンドローム」には不寛



リックキーとマリー。マリーはシヨ
ートカットになっちゃった。

にもドギモを抜かれちゃったね。
パツとこのページの写真を見た
だけでも感じてもらえらると思うけ
ど、もう気持ち悪くって、コワく
って夢に出てくるかと思うほどの
「エイリアンシンドローム」なの
だ。

映画のような ストーリー

西暦199×年。地球の文明は
スペースコロニーに人間を移住さ
せるまでに進歩していた……。

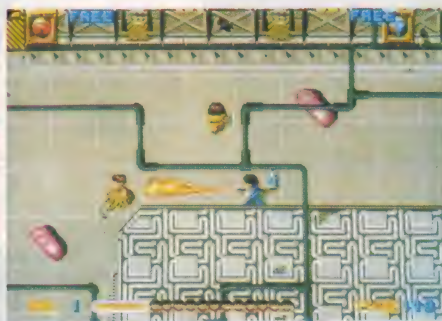
スペースコロニー計画の中継地
である惑星アルファ。じつはこの
惑星には強じんな生命力をもつ恐



各ステージの宇宙船。彫形をとど
めていないものもある。

るべきエイリアンが住んでいたの
だった。

やがてエイリアンたちは6隻の
宇宙船につきつきと侵入した。乗
組員の大半はエイリアンのえじき
となり、残った人々もエイリアン
に捕らわれの身となつてしまった。



天井のハイフと重ね合わせて立体
感を出しているステージ。

このままでは宇宙船全体がエイ
リアンの巣となり、スペースコロ
ニーにも被害が及んでしまう！
地球から、船内にとらわれた仲

間の救出と、エイリアンもろとも
宇宙船爆破指令が2人の戦士
リックキーとマリー——に下つた。
リックキーはエイリアン退治が3
度のメシより好きな宇宙冒険家、



ドンエノ。ステージのボスは
子供を飛ばしてくるぞ。プロモヨ

マリーは愛と平和を胸に秘めた、
ご存知美人宇宙戦闘員だ。

2人が船内に入ると、そこ
には常識を超えた姿の未知生命体
が待ちかまえていたのだった！

まず、2人は宇宙船の動力部に
時限装置つきの爆弾をセットし、
そしてエイリアンの一掃と生存す
る乗組員の救助を開始した。乗組
員を脱出させて自らも脱出しよう
としたそのとき、2人の前に立ち
ふさがるボス・エイリアン！。そ
のころ2人の乗ってきた宇宙船に
も恐ろしいことが起ころうとして
いた……。

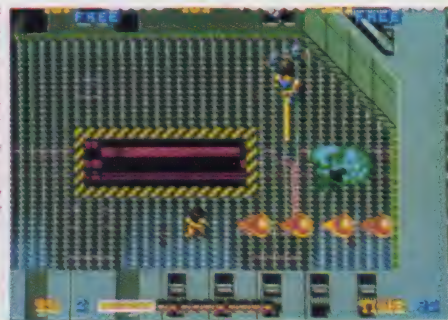
ゲームの流れ



リックキーが壁向こうの敵を倒す間に
マリーは地図を見ている。

ストーリーを読んで、アドベン
チャーゲームかと思っちゃった人
がいるかな？ 内容は大きいそがし
のバリバリシューティングゲーム
(グがないのがミソなんだよ)な
んだ。

8方向にスクロールする宇宙船
の船内に巣喰うエイリアンと捕ら
われた仲間16人。リックキーとマリ



ジェネレータをレジャーとファイ
ヤーボールで燃やしちやえス。

12人の使命は、彼ら全員を時限
爆弾で宇宙船が吹っ飛ばす前に救助
することにある。

宇宙船は全部で6隻。いくつも
の扉で仕切られているのや、入り



2面のボス。何か弱そうなんだけ
ど……問題はその後だ。

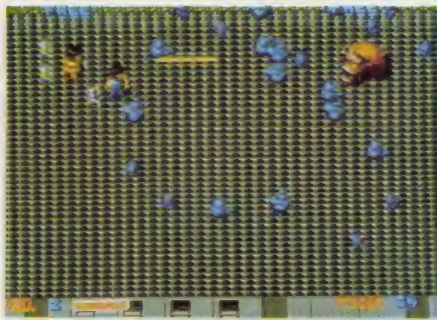
組んだ迷路のようになってるも
の、ひどいものになるともうほとん
どエイリアンの巣になってしまっ
ていたりいろいろだ。

プレイヤーは1Pはリックキー、
2Pはマリーを操作してエイリア
ンをやっつけながら仲間を助けて

いくんだ。船内にある武器格納庫に触れると、プレイヤーの武器がパワーアップする。扉に書いてあるアルファベットで、パワーアップアイテムの中身は違うぞ。それぞれつぎのとおりだ。

・F (ファイヤー) …… 火炎放射器。ボタンを押しっぱなしでも出てくれる。スルドク伸びる火柱がエイリアンを焼き払う！

・B (ボム) …… ゴロンゴロンと転がり爆発する。割がわるいけど当たれば破壊力満点だ！ エイリ



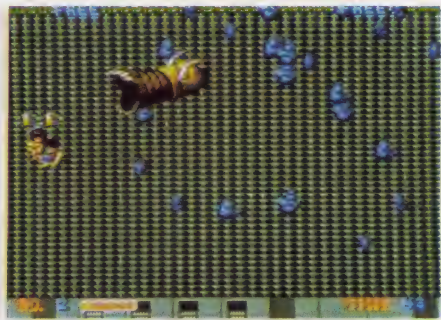
体をまわらし奥の手、いや奥の頭だ。体に触れても死ぬぞ！

リアンのジェネレータやボス・エイリアン用の武器だ。

・L (レーザー) …… いつの間にかレーザーは「貫通」の代名詞になってしまった感がある。これもそういう効果なんだけど、見た目ちょっと情けないんだな。でもけっこう強いよ。

・S (ショット) …… 標準装備のマシガンみたいな武器。プレイヤーの動きに合わせて16方向へ攻撃できる。

・FB (ファイヤーボール) ……



ビヨーン。キヤアッ！とびだす頭にたじろぐ人



3面は足をすべらせるおまじないぞ！ 慎重に！

火の玉の連射で広範囲の敵を破壊する。これが一番景気いい武器だ。

・O (オブション) …… プレイヤーの後ろに最高2つまでつけられる。何かのタンクかな？ と思ったらこれは小型のロボットだそう。このゲームでは対処しづらい後方の敵に対して攻撃してくれる。バックファイヤーアイテム。

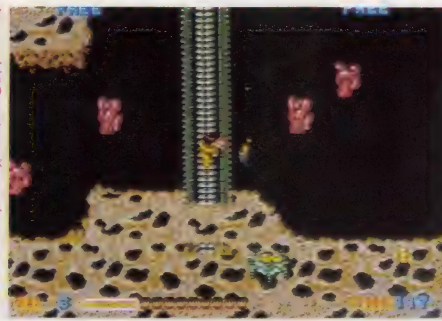
このゲームでは、パワーアップアイテムは自機がいくらやられて

もステージが変わるまで有効なのだ。これは非常にうれしい。そのかわり、まずいパワーアップ（基本的にマイナスイテムはないけど、状況によっては不利なのって、あるでしょ）をした場合でも、つぎ



つかまっている仲間を助ける！でもみんな、よく無事だったね。

の武器庫で別のアイテムを取らないかぎり継続されるから、パワーアップするときは扉の文字をよく見てやろう。それから2人でやるときはオブションを2つ取ったら3つ目はムタになっちゃうから相



マリィ君のウェストがもう少し細ければ、ウァー！落ちた。

棒にゆずるようにね。

宇宙船のなかには広いからMAP (MAPのパネルにさわればいいんだ) をよくみて、制限時間内に16人助けだそう。時間に間に合わない宇宙船が爆発して2人ともミスとなり、第2の人生を……というかステージ最初からやり直しだから注意しよう。



3面のボスは巨玉を飛ばしたあと、脳みそ(?)を飛ばしてくる。

出口に行けたら、出口で待ちかまえているボス・エイリアンと対決だ。時間が30秒延長されているから落ちついて戦おう！

こんな要領でステージ7まで戦えばオシマイだ。——えっ？ 宇宙船は全部で6隻だろ？ だって、それはね……。

各ステージ攻略!!

ステージ1……まず一面は強烈な印象を与えるだろう。ブルブル動くエイリアンをやっつけると、ブルーの体液を吹き出しながら破裂するんだもの。これで破片が残



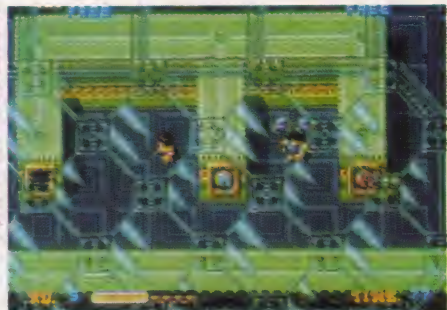
ステージ4はヒラの開閉のタイミングが早いから気をつけてね。



ステージ4のボス、どこか場所だが、わかるかな？

スキッドのステラの悲鳴の10倍はスゴイが重なるって、もう気分は大パニック！

おまけに、ボスのアソフィーは自分のまわりにフヨフヨ仲間をめぐらせて、しかも、プレイヤーめがけて子供をポトポト落としてく



この部屋もろわかななんてやどてるとすま〜

るのだ。あくまでも落ちついていこう。

ステージ2……ステージ1よりも壁が多くなったけど、うろうろ



前方出っちはなし〜ないや〜ステージのボス攻撃は時間がかかる

していても全員助けられると思うよ。ギーガー型エイリアンがお相手だ。ボスのハガーは分裂して首だけになったときがケツサク!

ステージ3……もうほとんどエイリアンの巣になってしまっている感じだ。おまけに道が狭いので下に落ちこちないように! ボス

のタカピーは、襲ってくる目玉をよければ、どつてことないだろう。

ステージ4……船内の部屋の構成は単純だから迷うことはないだろう。けどエイリアンとジェネレータがカタイので、そうやすやすとクリアさせてくれない。ボスのミノーはスキのない防御と攻撃力をかねそえたスペースアンコウだ。

ステージ5……まず一回は失敗することうけあいだ(そんなことうけあつてどうするんだ)。なにしろ船内が迷路のようになってからMAPをよくみて計画的にいきましょう。床からわいてくるエイリアンに注意! ボスのヨコティーは穴を掘って出てくるから、落ちついて攻撃しよう!

ステージ6……ここも部屋がグニョグニョになっているからMAPの記憶が作戦の成否をわかる。あせて端から落ちないように! それから壁からミミズのようにわいてくるエイリアンにもやられる



ミミズというが、キョウチュウと違うか……フルフル



これが牛車かなかとは思えない変わりよ

なよ。ボスのミネモアはイモムシを護衛にしたがえたドタバタン野郎だ。ましがつても踏んづけられないように!

ステージ7……任務終了した? 人が母艦に戻ってみると、そこに

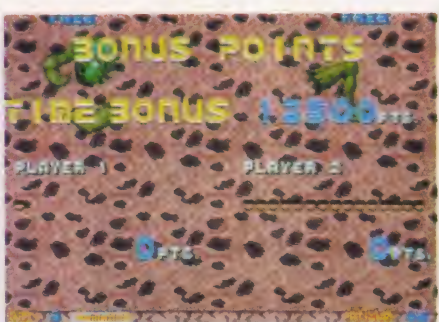


ステージ6のボスは壁は落ちてくるぞ、リキキ、無敵!

は大ボス・ミズイが2人に倒されたすべてのエイリアンのカタキを討つべく待ちかまえていたのだった。ミズイはウィンクロン攻撃で2人を食べてしまおうとするが、母艦にはオプションがない! 2

人はファイナル・バトルに勝ち抜いて、人類をエイリアンの魔手から守り切るのだろうか?

のめり込んで ヌメヌメフリー



ボーナス全額もらってほしいの? ボクからのプレゼントよ。

最近のゲームって、ゲームシステムをハイクするまで、というか要領がわかるまでに何百円もかかってしまうのが多いでしょ。

このゲームはその点では心配ない。いままで説明したことが大体

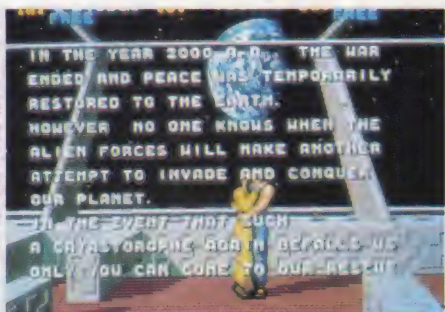


マラドニオ・サン・ロドリゲス(おぼろげ)



うす巻をよけながら頭をねらえようと思えだ!

わかればOKだ。操作も8方向レバーとショットボタン1個だけ、というカンタンさ。ボタン1個だけっていうのは、最近ではめずらしいと思う。でも操作はかんたん



メッセージに隠れてアツアツの? 人一番シコキクンなシーン?

だけどゲームの難度はかなりのもの。キャラクター、背景、BGMとボリュームたっぷりのこのゲーム、まずは一回お試しあれ。くれぐれものめり込みすぎず、ブヨブヨエイリアンが夢に出てこないように!

VIDEO GAME LABO

スーパー・ハング・オン ●セガ

AOUショーで衝撃的デビューをしたスーパー・ハング・オンが、いよいよボクらの街へやってきた。こんどのきょう体はコンパクトに仕上がってはいるけれど、プレイしてみてもビックリ！ その迫力は前作ハング・オンの比ではない。もちろん、スベハリやアウトラン同様、地平線だって上下する。キミは何ステージまで行けるか！

緊急発進



これが新型きょう体だ
ハングオンよりひとま
わり小さくなっている



ステージ3(アフリカ)
山岳地帯 モロッコ



ステージ1(アメリカ)
ニューヨーク



コースマップ
キミに合った難易度を選ぼう！



ステージ9(ヨーロッパ)
田園地帯 ドイツ



ステージ8(アメリカ)
モニュメントバレー



ステージ7(ヨーロッパ)
山岳地帯 マッターホルン



ステージ13(ヨーロッパ)
海岸線 ドイツ



ステージ11(ヨーロッパ)
市街地 ドイツ



ステージ10(アメリカ)
海岸線 アリソナテキサス

妖怪物道中記

©(株) ナムコ

ナムコ

文/妖怪N.®

先月にひきつづき、今月も元気で行ってみよう。
なんとってエリアマップ付き！ 完全攻略は近い!!

たろすけの行く末 天国か地獄か

どうも、妖怪N.®です。道中記の攻略はいかがかな？

今月はまず、先月の第1から3世界のおさらい。続いて第4、5世界の攻略法とマルチエンディングの秘密を授けるから注目だぜ。ゲームの内容は、地獄の入口へ落とされた「たろすけ」になって5つの世界（地獄の入口、苦行の道、幽海、裁きの谷、輪廻界）を



地獄入口にいる巨大なカメラ、賭場へ行く道を知っているのだ。

旅して、エンマ大王の裁きを受けるといふもの。ラストでたろすけを天界に導くのも、地獄に落とすのも、すべてキミの腕にかかっている。

たろすけの武器は妖怪念力で、普通にアタックボタンを押すものと、レバーを入れて発射する気合弾の2つ。気合をためている間にレバーを斜め下に入れながら進む「気合歩き」はハイテクニック。強敵が急に出現するところでもかなり有効。ジャンプ中にも使えるぞ。ぜひマスターしよう。

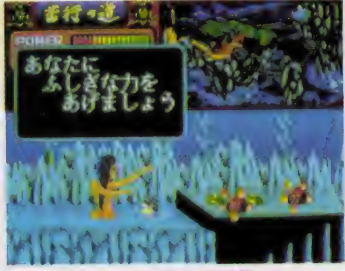
第1から3世界のおさらいだ

第1世界ではハイテクの練習を。落とし穴の餓鬼にさされると4ポイントのダメージになるから注意。サイコロ道場での賭けもやらないほうが無難かな。ガマロヤツポは一見取れそうにない場所にあっても、ちよっと工夫すれば必ず取れる。しかし、後半はワナとして置かれていたりするから要注意。最後の赤鬼には出現と同時に気合弾



鬼が島。ここでは桃太郎さんのテーマが聞こえてくる。

つてくる前に倒せるぞ。さて第2世界。よろず屋婆さんのところでは、最初に疲労回復用



苦行の道にある神の池で、不思議な力を授けてもらおう。

を1発。気合ジャンプの技を使うこと。あとは、二先祖様のものもたろすけを赤鬼のすぐ近くにつけて攻撃すれば、小鬼とかのザコが寄



第2世界以後にはときどきよろず屋がある。「面白い」看板に注目。

品はダメージ回復用に買うこと。天女のファンは若返りの薬だ。第3世界で役立つよ。攻撃用品は2連射がベストだろう。雑貨のお買い得はカール類に決まりだ。この世界は巨大キャラの化け地蔵が要



竜宮城では乙姫様がたろすけをもてなしてくれる。天国だね♡

注意。ラスト近くの女神の池は無理しても行こう。0になったパワーを回復する力を授けてくれる。ラストの青鬼とは第1世界と同じ要領で闘おう。

第3世界はおとぎ話の世界。鬼が島の攻略法は次のとおり。鬼のところへ行く落とし穴の前で気合をため、気合ジャンプで落下中に一番左の赤鬼を倒して5000の



幽海の最後で悪ガキトリオに会える。ここは、うらしま太郎になろう。

ゆる永久バターン防止キャラクタの地獄火が、次から次へと出てくるのだ。この火はたろすけが正面からまともにぶつかると、パワーがいくらあっても0になってしまう。道中まんじゅうか、ハートがないかぎりゲームオーバーだ。



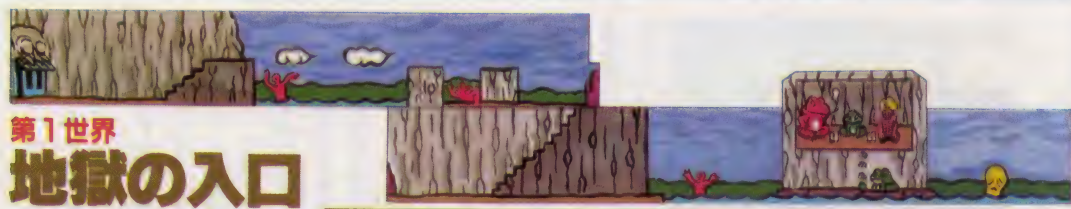
裁きの谷にある二セの女神の池。ここはワナだ！ 早く逃げる！

第4世界裁きの谷

この面はかなり難しい。耐久力のある敵が多いし、道もかなり入り組んでいる。そしてなによりも1コインでここまでくると、いわゆるかわかるよね！

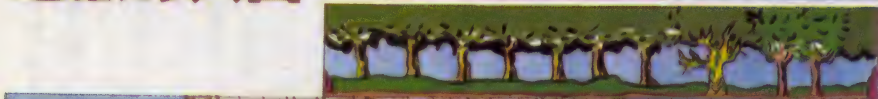
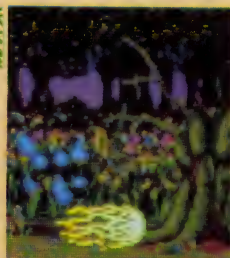


幽海で、あるコトをしたらたろすけはおじいさんになって……。

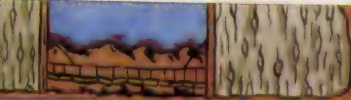


第1世界
地獄の入口

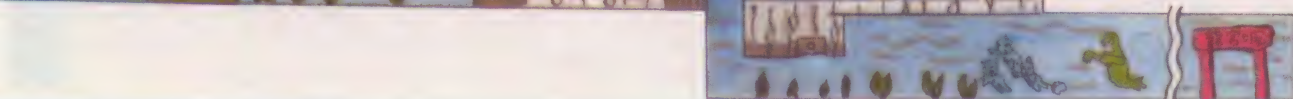
妖木霊
バウンドする弾で攻撃してくる。
金の代わりに宝を出す。



第2世界
苦行の道



第3世界
幽海



妖火霊
火の玉を使って攻撃してくる。こ
いつも宝を持っている。



妖岩霊
封印をとくと岩を使って攻撃して
くる。宝を持っている。



したがってつねに気合をためておいて、気合歩きで慎重に進んでいったほうがいいだろう。そして一番注意を要するのが階段のところ。岩や火が出てきてはまりかねないぞ。それから、この面の最初にあるよろず屋で、すべての金を使いきること。なんとたつてここが一番最後、これ以後もう店はないからだ。また、ここからはコンティニューブレイをしないかぎり無理して金をとらないようにしよう。

ところで、この面をクリアするには3通りの方法がある。正攻法としては、道中に出てくる妖木霊(まがひま)と妖火霊(まがひま)を倒して、3つの宝を取り、ラストにいる三途の川の渡しババアに見せて通してもら



妖木霊、3つの宝のうちの1つを持っている。これがないと……

うのだ。妖木霊は敵の弾を適当に

よけながら気合ジャンプで攻撃。妖火霊は敵が見えるか見えないかの位置で気合弾を撃ち込む。妖岩霊は気合ジャンプで攻撃しながら敵の攻撃をジャンプでかわしていれば倒せるが、難しいぞ。また、妖岩霊を倒しに行くには針の山を抜かなければならない。ここは餓鬼と同じく4ポイントのダメージ。最初はこちらと苦戦するぞ。

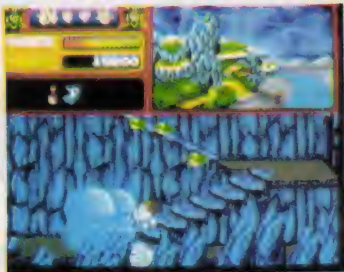
第2の方法として、三途の川の



同じく3つの宝の1つを持っている妖火霊。こいつは楽勝!

渡しババアを倒すというのもあるが、かなり無謀と聞いている。

第3の方法は、三途の川の渡しババアを飛び越すこと。普通にジャンプしたのでは飛び越せないから、敵の頭を使う。黒い人面石の



風船のような妖怪。こいつの息でダメージを付けることはない。

ような敵がたばになって現れたら、そいつを利用しよう。そういえば源平討魔伝にもこんな技があったよね!

第5世界 輪廻界

いよいよ最後の世界だ。エンマ大王の登場の後、スタートだが、ここでマルチエンディングの重要なヒントが与えられる。

「良いおこないをすれば天に昇れる」ということだ。つまり、この世界ではいかに敵を殺さず、金を

取らずに進むかによってエンディングが変わってくるのだ。これは実際やってみるとかなり難しい。もし、1コインできたならばパワームも底をついているだろう。しかし、この世界にはよろず屋がない。危険だと思ったら、無理せず弾を撃ちながら道を切り開いたほうが良いだろう。

一方、天界をめざす人には、そうとう苦しい。敵一匹、金一つとっても天界へは行けない。やはり



針の山。ここのダメージは大きい。敵の攻撃にも気をつける。

少しでもいいエンディングをねらうなら、敵をジャンプでかわしながら進もう。ただしカエルには注意。ジャンプでつぶしやすいくらだ。それから鳥居の並んでいるところにいる敵は、いったんたろすけが近づいて、鳥居の外におびきだしてかわそう。鳥居はしつかり



3つの宝のもう1つを持っている妖火霊。こいつはかなり強い。

0点	100点	1000点	500点	0点	100点	200点	200点
いきなり地面から出現して弾を投げしてくる。弾はよけにくい。	1発で倒せるがジャンプばかりしているので弾が当たりにくい。	水中に住み、時々顔を出す。耐久力がかなりあり、強い。	水中に住み、時々顔を出す。左右に動くものと動かないものがある。	倒すことができないので障害物のようなもの落ちないように。	上から落ちてくる? たろすけはふみつぶすこともできる。	2発で倒せる敵。後半では、ジャンプしながら来るものもある。	1発で倒せるノーマルな敵。たろすけに向かって歩いてくる。
10000点	0点	10000点	5000点	1000点	500点	0点	1000点
第1世界の最後にいる赤鬼。こいつを倒さねば第2世界に行けない。	第1世界の大家マ。倒すと願望へ行く道を教えてくれる。	同じく鬼ヶ島に住む青鬼。こっちは10000の千両箱を持っている。	鬼ヶ島に住む赤鬼。5000の千両箱を出すので必ず倒そう。	たろすけめがけて火炎を撃ってくる。耐久力もかなりある敵。	耐久力はかなりあるが、動きがとてつもなく遅い敵。	大木の護衛をする敵。2発で倒せるが、次から次へと出てくる。	1面に登場する大木の妖怪。木の裏が化けて攻撃してくる。

キャラクター表

とジャンプ封じの役に立ってたわけだ。また、スクロールアウトの技も使おう。いやな敵が前方に多数出現したときは、逆もどりにして



裁きの谷の最後にいる三途の川の渡しハバア。3つの宝さえあれば

少し進めば消えてしまうこともある。餓鬼や針の山は、かなりギリギリでジャンプしないと飛び越せないようなところにあるからタイミングが重要だぞ。それから第4、5世界には、ニセの神の池があるから近づかないこと。

この世界の最大の難所はやっぱり最後の雲地帯だと思う。ここもタイミングをはずすと落ちてやり直しになってしまうのだ。イライラ



三途の川を渡るエンマ大王がいた。いよいよ最終世界だ

らすると思うが、あせりは禁物。とにかく慎重に、雲に乗っているときに来る敵はジャンプでかわしたりすること。

やっとの思いでお釈迦様のごこ



鳥居の行列。なんのことはないと思ったら、ジャンプ封じだ

ろまでいくと、ここまで来る者はそうはいないとほめてくれるが、やっぱり裁きからのられることはできない。前にも書いたがマルチエンディングは地獄界、餓鬼界、畜生界、人間界、そして天界の5つの世界のうちのどれかに進むこ



最後の雲の集団地帯。なれないと上までたどりつのはたいへん!

とになるが、前号で予告したのでエンディングのシーンを少し紹介してしまおう。

・地獄界
地獄でたろすけを待ち受けてたものはやっぱり地獄だった。たろすけは鬼にかまゆでにされるのである。

・餓鬼界
何をかくそう、このエンディングは見たことないのだが、餓鬼の群れの中で投げ込まれたエサを奪いあうという情報が入っている。

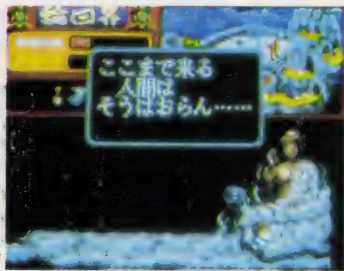
・畜生界

ブタに生まれかわったたろすけは、ブタのおヨメさんをもらうのであります。メダタシメダシ

……!?

・人間界

お葬式の最中に人間界にもどったたろすけ。○が×して、周りの人間が皆△△した。



雲を昇っていくと、お釈迦様がいてたろすけをよかえてくれる

・天界

このエンディングだけは自力で行ってくれ。自力で行ってこそ感動するのだ。

P.S このゲームの原稿作成にあたり、協力してくれた闘幻狂のARROW君、そして、取材のときいろいろと教えてくれたナムコのTさん、どうもありがとうございました。



たろすけは地獄界に落ちました。マルチエンディングの一番下

0点	500点	500点	200点	500点	100点	200点	200点	200点
たろすけにしきみつき金をうばいとうてしまおう。レバーで振り払え	4面にのみ登場する気持ち悪い敵。左右に動く。	左右に動く頃に4発当てると倒せるが、細長いので当てにくい	つねにジャンプしながら向かってくるので着地時をねらえ	矢を射ってくる鬼。耐久力があり、たろすけが追うと逃げてしまう	2発で倒せるが、首がなくなんとなく気持ち悪い敵	2発で倒せるか弾をうまくジャンプでかわしてくる。手強い敵だ	2発で倒せる。たろすけに向かって歩いてくる。世にいうシシ舞	2発で倒せる。たろすけに向かってゆらゆら歩いてくる
1000点	0点	0点	0点	0点	0点	0点	0点	10000点
永久ハターン防止キャラだが、やたらと登場する。倒すことも可能	もんもたるー、たろすけの御先祖様で第1、2世界の最後に登場	最後の最後にいるお釈迦様。たろすけをほめてくれるか……	第5世界の最初に出てくるエンマ大王。重要なヒントをくれる	第4世界のラスト、三途の川の渡しハバア。3つの宝を見せると……	竜宮城にいる乙姫様。たろすけを助けてくれる	第3世界にいる悪ガキトリオ。3万円でカメを売ってくれる	ひろす様を賞賛する者さん。ここにいるいろいろなものを買おう	第2世界のラストの青鬼。言葉たくみにたろすけを誘惑する



小僧隊ガッチョ

アイレム販売
文/TAKE ON/
なつかしの風船割りゲームのリメイク版。「ガッチョ! ガッチョ!」で風船割りだ!

スベランカーや快傑ヤンチャ丸など個性的なゲームでヒットを飛ばしているアイレムから、新作「小僧隊ガッチョ」が出た。

パドルゲームは例のアルカノイドでブーム再燃の感があるけど、この小僧隊ガッチョも、じつはパドルゲームなんだ。でも、これはブロックくずしではない。あの風船割りゲーム（知らない人も多いと思うけど、昔ビエロがシーソーに乗って風船を割るゲームがあった）のリメイク版だ。カラフルでスリル満点のコミカルゲームだぞ。では、ゲームの紹介をガッチョガッチョといってみようか!

ゲームの流れ

プレイヤーはガッチョになって、というよりもシーソーになって、ジャンプする2人のガッチョが地面に落ちないようにシーソーをあてがってやらなければならない。上に流れている風船をガッチョの頭突きでつぶしてゆく。1列の

風船をつぶすと、左右にあるその列のランプがつくので、全部のランプがつくまで頑張れ!

全部のランプがつくとEX-I-Tが天井に出てくるので、おもいきりジャンプさせて脱出! これですてじくりアだ。

ステージは全部で40。バックの背景は全部で二十数種類（使い回し



アイテムの重複技。ヘルメット、トランポリン、ディスラプション

もあるってわけ)。美しい世界の風景を眺めながらプレイしていくのだ。はたしてキミは、みごと40面の「赤富士」アイレム面をクリアして「小僧隊ライブ」のエンディングを見れるかな?

例によってパワーアップ!

このゲーム、アイテムなしでも十分おもしろいんだけど、これでもかこれでもかとアイテムが落ちてくるんだ。マイナスアイテムもあるから注意しなくちゃいけないぞ。

パワーアップアイテム
・金貨……パワーダウンアイテムがノーマルにもどる。

・Pマーク……プレイヤーエクステンド。UPだノ

・Eマーク……エキスパンド。シーソーが長くなる。

・Hマーク……ヘルメット。ポタ



シャボン玉で3回ミスしても大丈夫だ ウレシイね

ンを押すとヘルメットから弾が撃てる。

・シャボン玉……地面に3回まで落ちて死なない。

・Bマーク……ブレイク。ランプをつけなくてもEX-I-Tが出現する。制限時間あり。

・Dマーク……ディスラプション。ガッチョの3人分裂! 無敵だつてば。でも使い方によっては……。

・Cマーク……キャッチ。ガッチョをキャッチしてボタンで放出。で



一番上の列をつぶすとボーナスジャンプでミス助かるのだ



火を吹くデビルにシャボン玉で攻撃だ。キャオー!

も、うまくねらえるかな?

・Wマーク……ガッチョの2人跳び。

・Tマーク……トランポリン出現。ガッチョのパウンドを助けるが、20回跳ねるとなくなる。うまくや



この後もう1個トランポリンが出現して大あばれしたんだ

れば3個くらいは出せるぞ。

・逆Rマーク……曲線ジャンプになる。

・逆Eマーク……シーソーを短くする恐怖のアイテム。

・逆Kマーク……最初に取ったパワーアップアイテムが一つなくなる。

・逆Jマーク……ジャンプカダウン。

・デビル……「謎の壁」のコナゴンみたいなヤツがじゃまをする。一定時間で消える。

各アイテムはステージクリア後も有効。おまけに各パワーアップの重複も可能だからどんどんパワーアップしよう。だけどアイテムに気を取られてミスしないようにね。

あと、このタイプのゲームには、ここに落ちたらどうにもならない死角があるけど、昔と同じくガッチョでも頭突きという技でカバー



これがダブルだ。あまり役に立たないけど……

できる。試してみてください。テレビゲームも「温故知新」というか、昔のゲームを見直す時期に入ったのかな?

ネタがなくなってきたからというよりもゲーム本来のシンプルなおもしろさに帰帰する試みとして、パドルゲームの復活を大いに期待するTAKE ON/でした。



ガッチョガッチョのエンディングはたしてキミは見れるかな?



右側と左側の風船は別々につぶさなければいけないからたいへん



壁と壁の間に入れてあはれさせれば、気分はもうアルカノイド



いきなり変な2面 うすまき状に風船がわいてくるのだ



左右に壁がついている以外は何かない、バックは金閣寺?



上の風船をつぶすまでは根性で壁を壊そう



受話器のなかに入れるのかたいへんだけど、入れてしまえば……



ここはニューヨーク? 最近はこちらくらいはどこでも建っているね



アメリカ西部の荒野を舞台に風船つぶしは続いていく……



うまく壁を壊して中であはれさせられればいいんだけど



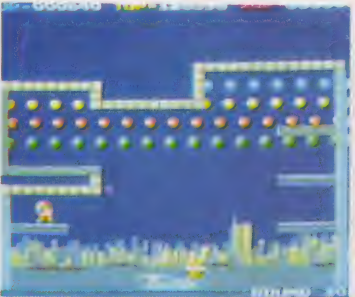
バックはいったい何でしょう? (万里の長城? 黄河? 玉川上水)



なかなか風船がつぶせない おまけに左右に分かれてるし……



壊せない壁か2枚あるだけでこんなにつらいなんて!



右側に入れるのかたいへん! 一様にこのゲームは狙えないからね



エッフェル塔とじゃんけんゲーム? その関係は?



燕直に狙ったって上には入れない 上に入れても下を残すと……



いったい何のカチ子なんだろう ても難しいことだけはわかる



最後にカッチョたちを待っていたものは、ブロックくずしたった



再度、万里の長城をバックにもうひとがんばりだ



風船の動きが楽しい……、なんていってられないぞ!



くいさかってアイテムが落ちてくるのを待つしかないかな?

臥竜列伝

データイースト

文/杉野 梢
得意の武器と必殺の気合の術を使い、悪の軍団を倒して囚われの姫を救出するのだ!

乱世の英雄が今立ち上がる!

時は三国、乱世の時代。この乱世に3人の勇者が誕生する。彼らの名は劉備玄徳、関羽雲長、張飛翼徳という。彼らは、悪の軍団呂布一味に囚われている美善姫を救出するために立ち上がったのだ。臥竜(諸葛孔明のこと)の力を得て、長安にある呂布の宮殿を目指して突き進め!

データイーストの新ゲーム、臥竜列伝は、2人同時プレイ可能だからいつでも(ステージ7と8はできない)とちゅう参加ができる。ゲームスタート前に、自分が操作したいキャラクターを次の3人の中から選ぶ。

- ・関羽雲長——美しい髭の持ち主。武器は弓矢で、その腕前は天下第一。
- ・劉備玄徳——3人の中ではリ

ダー格。剣の使い手で、その一振り、敵は真つ二つという。

- ・張飛翼徳——謎の多い人物。武器として斧を使うが、その力は未知数である……。

操作方法は、8方向レバーで自分のキャラクターの進む方向と攻撃する方向を決定する。2つのボタンの一方は攻撃ボタンで、自分のキャラクターが持っている武器で攻撃するのだ。3人のキャラクターはそれぞれ個性があり、足の速いキャラや攻撃力が高いキャラなどがある。その個性を生かすも殺すも、プレイヤー次第だ。もう



ゲームスタート直後、馬とPマークがある。取るべし!

一方のボタンは気合術用のボタンなんだけれど、これはあとで説明しよう。

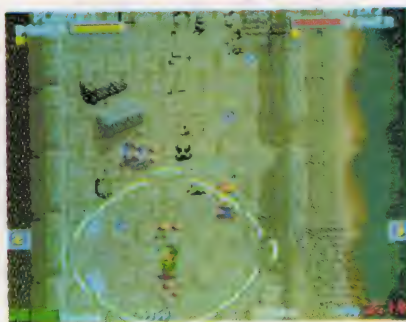
また、このゲームにはいくつかのアイテムがあり、路上などに置いてある箱を攻撃すると、中から出てくる。それらには次のようなものがある。

・破竹……キャラクターのスピー

ドがUPする。絶対に取っておきたい。

・ヨロイ……敵の攻撃を一回だけ防ぐ。難所をくぐり抜けるためには持っていたい。

・気玉(紫色の球)……気合必殺



気合術を使う張飛。ムタ使いはさけて上手に使おう。

の術が使える。これは、「気」が自分の周囲に蓄積され、そのすぐ後にその「気」がひろがり、周囲の敵にダメージを与える必殺技だ(弱い敵の場合は、完全に死んでしまう)。これは、5つまでストックできる。また、「気」が蓄積されるときは無敵なのだ。

・パワーUP(Pマーク)……キャラクターが持っている武器がパワーUPする。取れるだけ取って強くしよう。Pマークを取らずに進むとパワーダウンしてしまうから注意!

・エネルギーフラッグ(黄の旗)……プレイヤーのパワーを回復させるが、取ったプレイヤーのPになることもあるから、ぜひ取

つておこう。

- ・数字……書いてあるだけの得点がもらえる。

・オプシオン(赤い球)……取る、自分のキャラについて、いっしょに攻撃してくれる。オプシオンは、曲射弾で応戦してくれるぞ。攻撃力が高いので、出したら取ってしまう。ただし、1個しかくつかないぞ。

このほかに、地上にでんと置いてあるアイテムもある。

・馬……乗るとスピードUP。さらに、敵の攻撃を3回も防ぐ。

・人参……馬に乗っているときに取れば、馬のダメージが1ポイント回復する。

また、取るとUPするおじいさんや、謎の老人からももらえる竹



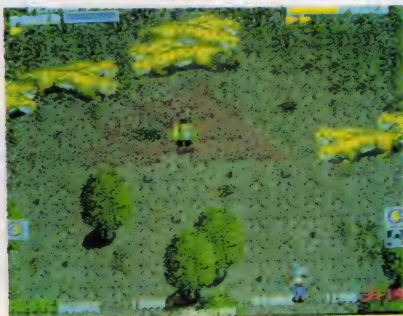
ステージ1のボス。ヒット&アウエイが倒す基本だぞ。

馬がある。だけど、この竹馬だけは効果がわからないんだ。残念。

つぎに、パワーメーターの見方を教えよう。敵の攻撃を受けるごとに色が変わり(青→黄→赤)、赤になったときに敵の攻撃を受けると、プレイヤーを1人失ってしまう。つねに気をつけながらプレイ

しよう(馬も同様)。それでは各ステージの攻略に移ろう。

呂布の使いどもを討ち、突き進むのだ!



ステージ2のハイライトシーン。双頭の鹿を走りまわす。

ステージ1・万里の長城
ゲームがスタートすると、矢で攻撃する敵が現れる。敵の攻撃を



ステージ3。おあ? ままでいっはモスラだ?

上手によけて攻撃するのは、このテのゲームの定石。とにかく、敵の攻撃に当たらない意気こみで。これは、後に出てくる岩や飛槌(ロープの両端におもりをつけた中国の武器のひとつ)を投げてくる

敵にもいえることだ。

しばらく進むと、カルノフみた
いなおじさんが集団でやってくる
！ だけど、このおじさんの特技
は突進してきて殴るだけだから、
殴られないうちにやつつけちゃお



デカキャラ大集合 画面左にヨロ
イがあるが、取れるかな？

う。あと、いつまでも同じ場所に
とどまっていると、こうもりが飛
んでくるぞ、注意せよ。また、こ
のステージにデカキャラが一種類



ステージ3のボスと仙人？ が攻
撃してくる。フラックもてくる

だけ出てくる。顔の大きい竜だ。
炎を吐くぞ。あまりかまっている
と殺されるかも。かまわずに先へ
進むほうがいいと思うよ。どんど

ん進んでいくうちに、このステー
ジのボスが出てくる。ボスが投げ
る巨大な手裏剣は、攻撃力が大き
い(2ポイントのダメージ)。だけ
ど、攻撃の基本は同じ(よけては
攻撃する)なので、根気よくやっ



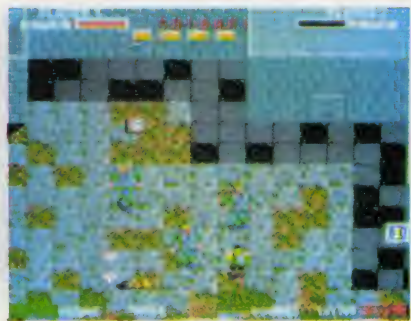
派手にくっついてくるオオム
チで攻撃してくる

ステージ2・龍西

このステージは、前半は荒野
中盤あたりから森になっている。
とくに、森は迷路状になっている
ので、道をまちがえないようにし
よう。この面は、デカキャラのオ
ンパレードだ。ガマガエル(毒気



ステージ5の前にデモが出る。早
く芙蓉姫を救わないと！



ステージ4のボス 分身を使って
攻撃するなんて？

を吐く)や双頭の虎、そのほかも
ろもろがいっぱい出てくるぞ。武
器をたくさん当てれば倒せる。け
れど、あまりかまっていればかり



ステージ6もデカキャラのオン
パレード 画面に謎の老人が……

と踏みつぶされたりするぞ。あと
このステージには地雷を置いて去
ってゆく敵もいる。まちがっても
踏まないように。踏んだだけで死
ぬから。このほかはステージと
ほぼ同じだよ。木などの障害物を
利用して、敵の攻撃をかわすのも
テクニクのひとつだ。このボ
スは、ステージと同じように、
いったん攻撃をかわしてからアタ

ツクするのが有効だ。

誌面の都合上、ここまで。これ
以降をかんたんに紹介しておこう。
ステージ3・黄河
川を進む。台地から爆弾を投げ



ステージ7、カルノフの攻撃の前
に倒れた英雄

る敵とモスラもどきが出てくる。

ステージ4・長江

街を進む。馬が出てこない。こ

ステージ5・江陵

このボスは少し手強いぞ。



ステージ7のボス 耐久力が大き
いぞ！ たけど、何かに倒てる

森を進む。デカキャラが多い。

このボスの攻撃方法が不気味。

ステージ6・成都

再び川。モスラもどきも再び。



いよいよ最終ステージ 鬼のよう
な敵の攻撃が続く……

このボスも不気味な攻撃方法。

ステージ7・長安

ここからはコンティニュー不可。
ボスは、かなり耐久力がある。

ステージ8・呂布の宮殿

鬼のよーに難しい。呂布を倒し、



いよいよ呂布と対決…… たけど
あつげなくやられてしまった

芙蓉姫を救うことができるか！?

このゲーム、けっこう奥が深く、
プレイするたびにおもしろさが増
す。なんといっても三国時代のヒ
ーローの一人になれるのが最大の
魅力なのだ。さあ、さっそく君た
ちもプレイにいこう！



ラスタンサーガ

タイマー
文/ATARI-KAD
今月はラストラウンド
までの紹介と攻略法
を展開していこう。

まずは先月号の 復習から

元気がいい？ 今月も引き続きラスタンサーガを解説していこう。先月号を読み忘れたキミのためにもう一度はじめのほうを復習してみよう。

主人公のラスタンは筋肉マン。ドラゴンの首と財宝を交換するため、ドラゴンを求めて旅立つ。ドラゴンとの対決はいかに！ てなストーリーだった。



4面が始まると最初の罠がコレ。タイミングよくハイジャンプ。

かでもとりわけ奥深いのはその操作方法なのだ。これは後でゆっくり解説するのでお楽しみに。変化に富んだ各ラウンドはプレイヤーをクギ付け。多くの敵、畏

をくぐり抜けるスリルはぜひ味わってほしい。先月号を読んだ人、読まなかった人、まとめてお世話しちゃうラスタンサーガ。各ラウンドの攻略法をじっくり研究して楽しくプレイしようぜ。

後半ラウンドの 解説と攻略法

●ラウンド4
このあたりで全ラウンドの中盤。このラウンドは岩場になっている。とにかく坂あり谷あり、地形が入り組んでいるのでなんとも進みにくく疲れるラウンドなのだ。ハイジャンプをうまく使いこな



コーゴンが頭のヘビをのばした。でも、しゃがんでいけば、平気



なんとコーゴンは空も飛ぶ。こいつが空を飛ぶとやっかいだぜ。



こいつが敵ケンタウロスだ！ やつやりの一撃には注意しろ。

せればさほど苦じゃないけどね。苦難は忘れたころにやってくる。というのも、ラウンド3までに登場した全敵キャラが総登場。しかもおのおのグレードアップしてる。後半までゴールドシーフがでないで、敵の強さに合わせてむやみに



ここは岩をこわして下の道を行くほうがトク。

に暴れないこと。地面からチラホラと顔を出す岩に触れるとアウト。これはジャンプでかわす。難関は城内。入るとソルジャーたちに囲まれるけど、無理してロープで上へ登る。そこには大広間が広がる。上から落ちてくる岩に当たって止まるとはいかん！ ひたすら前進するのだ。



これがラウンド4のボスの城。ここまで来るのはひと苦労。

とちゅうのメースを必ず手に入れ進むと、ゴールドソルジャーが城内を固く守っている。いよいよボスとの対決。剣と魔法の使い手

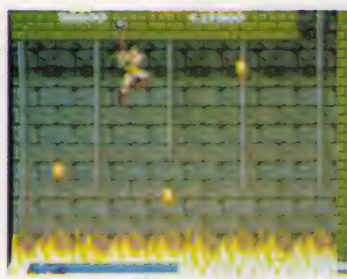
ライオスはチヨット手強い。

●ラウンド5
ここは崖。元気がよく跳び込もう。



上から降ってくる突起状の岩には気をつける。

ここで下突きを忘れないこと。草原が広がり、背景がなんともロマンチック。しかし見とれては



もたもたしてると下から炎の玉が吹き上がってきてやられるぞ。



どうしてあんな約束をしたのか、今では後悔している。しかし今さら引くことはできない。

イカーン。「罠を制する者はラスタンサーガを制する」、これは決して大げさじゃない。このラウンドは今までの罠が複合化して難度がグーンとアップしているのだ。たとえば、ラスタンが乗ると沈む岩（とび石）+ロープ、突起状の岩+炎の玉を吹き上げる炎の沼などなど。でも、罠が複合化してクリアが困難といっても、武器アイテムが充実していれば問題ないのだ。ただ、このあたりにくると武器アイテムも取りにくくなってくる。危険度はウナギのぼりだ。敵は前ラウンドとほぼ同じ。ただ、罠と同じく複合攻撃が多い。下突き攻撃も相撃ちになることしばしば。

武器アイテム

メース	アクス	名前
300	200	威力
攻撃距離UP、敵に与えるダメージは同じ。	攻撃力UP、敵に与えるダメージが上がる。	出現場所
全ラウンドに出現。	全ラウンドに出現。	

ボスキャラクター表

					
ドラゴン	ヒュドラー	ライオス	シュムプレーガテス	スレイ	グラトン
不明	体力90 攻撃力3 接触力3	体力30 攻撃力4 接触力3	体力30 攻撃力3 接触力3	体力30 攻撃力3 接触力3	体力30 攻撃力3 接触力3
弱点は頭。口からは一定時間ごとに炎を吐く。それとたまに空も飛ぶので、ふみつぶされないよう注意しろ。とにかく頭のみを集中して斬るのがうまい方法だ。	画面を左右に移動している。プレイヤーをみつけると炎玉を2~4個吐いて攻撃してくるぞ。こいつを倒すには5つの首をすべて切りおとさなければならぬ。体力にまかせひたすら斬りまくれ。	こいつの武器は剣だ。基本的には2面のボスに似ているが、剣が連続に触れると一定時間ごとに体の周りから炎玉を出してくるぞ。こいつは斬って炎玉をよけてを繰り返せ。	こいつは一定時間ごとに炎玉を出して攻撃してくる。それにプレイヤーが歩いて近づくとワーピングして身を守ってしまう。だからひたすらジャンプ斬りでせめるのがポイントだ。	ジャンプしながら動きまわるのでやっかいだ。それにプレイヤーとの距離がはなれすぎると翼を広げて舞い上がり、プレイヤーめがけて飛んできてくるぞ。下段斬りをうまく使ってせまめくれ。	とにかくこいつはすばしっこい。近くに長時間いると槍で突かれてしまうし、一定時間ごとに魔法の剣でも攻撃してくるので気をつけろ。基本的に斬って逃げてを繰り返せ。

▼下突きは、自分の直下にいる敵に対して有効な技だ。やり方は、ジャンプ中にレバーを下に入れながら剣ボタンを押すだけ。かんたんにできるの、かならずマスターしておこうネ。



メデューサは口から毒のケムリをはいてくるぞ。



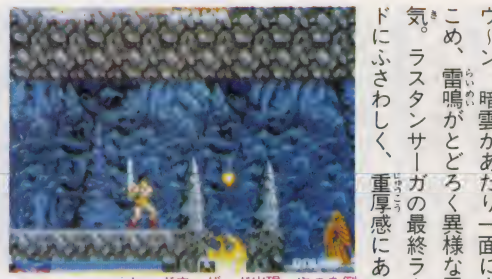
この罫はロープが来たならソク飛び移ろう。

中ほどでのゴールドシーフは絶対に取らなきゃイカーン！後半で戦うメドがたたくなくなるぞ。城内を抜けると後半は洞窟。こも複合化した罫にてんでこまいする。さらに常連のソルジャー+スパルトイやキマイラが加勢する。この敵は外にいたはずなのに、と泣き言をいっても待ってはくれない。この集団攻撃は破壊力バツ

グン、くらうとひとたまりもない。注意しよう。無理せずに省エネ攻防を心がけよう。
新しい敵のレッドウィザードが登場するのもこのラウンド。とちゅうのアクスは絶対手に入れること。ここのボスは5つの首を持つヒュドラーだ。
比較的距離の短いラウンド5。ボスとはすぐ戦わなければいけない



ドロ沼に落ちたラスタン。ジャンプボタンを連打して脱出しろ。

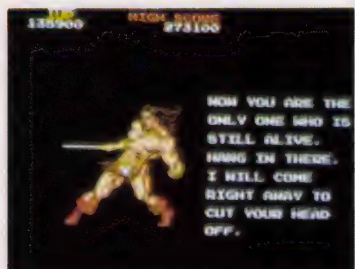


レッドウィザード出現。やつを倒す前に罫をクリアせねば。



ここの罫はフカフカ浮いているんだ。敵を倒してからクリアしろ。

●ラウンド6
なんといってもラストラウンド。



残るはお前だけだ！待っている、今その首をとってやる！



上にアクスが、手に入れる前に前方の敵を倒さねば。



ゴールドミトン登場。でもメースがあれば怖くない。

その他のアイテム			LIFEアイテム			防御アイテム			
ネックレス	ロッド	リング	ゴールドシーフ	ポイズン(赤い薬)	メティシン(青い薬)	アーマー	マント	シールド	炎の剣
1000	5000	3000	1000	10000or20000	1000or2000	2000	1500	1000	400
倒した敵および取ったアイテムの得点が2倍になる。	敵を倒したとき、画面上にいる同一の敵も倒れる。	剣を振るスピードが早くなる。	LIFEをFULLにする。	LIFEが減る。	LIFEを増やす。	敵の攻撃・接触によって受けるダメージが1/2になる。	敵との接触で受けるダメージが1/2になる。	敵の攻撃で受けるダメージが1/2になる。	攻撃力UP、剣からファイヤーボールを出す。
全ラウンドで出現。	全ラウンドで出現。	全ラウンドで出現。	ラウンド2から出現。	ラウンド2から出現。	全ラウンドで出現。	ラウンド3から出現。	城の中が多い。	全ラウンドに出現。	全ラウンドに出現。

ことに専念するのがコツだ。
3分の1ほど進むと、ラストン
が乗ると沈む例の岩の裏がある。
いままでと違い、恐ろしく長い
だ。タイミングをとるのが難しい

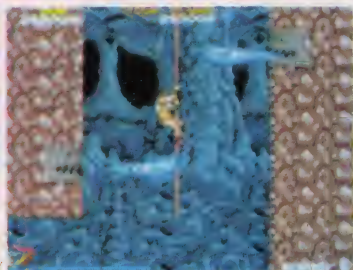


敵と壁にはさまれてしまった。だがあせらな、あせりは死に通ずる。

だろうね。そこで、ヒントを伝授しよう。1回目は見送り、2回目に跳び乗ろう。その後はヒミツだ。キミ自身で考えよう。

とにかく焦っては負けだ。落ちて着いて進もう。

さあ、いよいよ後半の洞窟へ突



おっと両方から青いウミリ攻撃。ここはすばやく登って行くこと

● 得点アイテム

シジェラー

レッド
3000点

イエロー
2000点

ブルー
1000点

入だ。ここはソルジャーがウヨウヨいる。チェックは厳しい。そのほかに、ウィザードがたつぷりと攻撃してきて、決して手をゆるめない。

とちゅうのアクセスは必ず手に入れよう。この武器は最後の戦い、ドラゴンとの対決に必要不可欠なんだから。ドラゴンを倒す必勝テクなどない。ここまできたら覚悟を決めていとも。むしろ、この最終



ギー、ドラゴンが炎を吐いた。この炎にはじゅうぶん注意しろ。



ドラゴンの弱点は頭だ。ひたすら頭を集中攻撃だ!

ラウンドまでできたのだから、キミのテクにも自信を持ってい。きつとドラゴンと互角の勝負になるはずだ。健闘を祈っているヨーン。

知っていると便利な テクあれこれ

頭がいたくなるほど悩ましてくれる罠、それが炎の沼から吹きあ

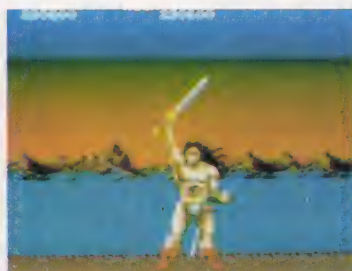
がる炎の玉だ。この炎を消そうじやないの! なんと大胆な発想! ファイヤーソードの炎の玉を沼から吹きあがる炎の玉に当てればOK。これで二度と吹きあがらないのでご安心してください。このテクは炎の玉が苦手の人にはうってつけだ。ぜひ試してみてください!

とにかく、難しくそうゲームだからといって、のまれてはイカンタイミングとコツをつかんでしまえば、こんなに興奮できるゲームはない。



戦いは終わった。ラストンは新たな地をもとめて旅立っていった。

タイトーならではの、武器の重厚感がリアルだし、キャラクターはよく表現されていて、まるで生きているみたいだ。モニターをのぞくだけでも楽しいラストンサーガにぜひ一度チャレンジしてみよう。おもしろさ保証つきだ。



オオオッと剣を高くふりあげるラストン。かっこいいね。

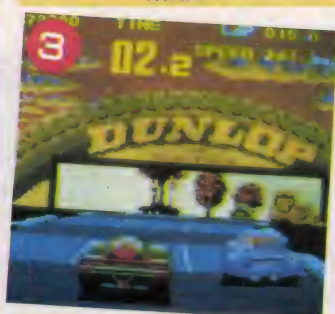
ビデオゲーム 人気BEST

10

集計期間昭和62年
3月1日から3月
31日まで。



飛翔鯨



WEC ル・マン24



アウトラン

協力店	ランク	月	ゲーム名(メーカー名)	内容
●ゲームファンシア渋谷●プレイステーション●光●ジョイランドタイトー●東京圏内エスタン	1	1	アウトラン (セガ)	セガ体感ゲーム第4弾。BGMも最高にいいね。
	2	10	飛翔鯨 (タイトー)	戦闘機「飛翔鯨」を操作して、友を救いだせ!
	3	2	WEC ル・マン24 (コナミ)	きょう体の動きがじつにリアルなカーレース。
	4	4	ダライアス (タイトー)	ワイドスクリーンの迫力。快感だね!
	5	-	スペースハリアー (セガ)	ビデオ版にも戦闘機モードはあるのかなあ?
	6	-	タイムスキャナー (セガ)	よりリアルになったビデオ版ピンボール。
	7	-	妖怪道中記 (ナムコ)	キミは天界へ行くことができるかな!?
	8	-	トップシークレット (カプコン)	ワイヤーガンと銃で、敵の陰謀を阻止せよ!
	9	-	サイコ・ソルジャー (SNK)	アテナのサイコパワーで屍悪魔をやっつけろ。
	10	-	名人戦 (SNK)	キミの頭脳とコンピュータ、どっちが強い!?

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集部で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。また、麻雀ゲーム、カードゲームは対象から除いています。

T&Eソフト
東芝EMI



5機種串ざし攻略法

あー。やったやった。ついにナーサティアを攻略できたよ。いやあ、長い道のりだった……。ディーヴァにエンディングがあったなんて、この目で見るまで全然信じられなかったぜ。4月号は紹介していただけたけど、今月は9ページの大特集！君んちのディーヴァ、TAKE ON/ がまとめてとどめをさすぞ。

PC-88シリーズ(SR以降)
FM77AV
X1シリーズ
MSX2
ファミリーコンピュータ

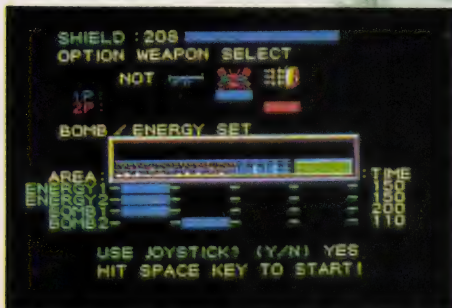


惑星戦

星をとるには
惑星戦!

大半の人はむずかしさと同時にある種の理不尽さも感じているだろう。つまり、「なぜ、たかがDA(ドライビング・アーマーだよ)が1機や2機やられたくらいで艦隊が全滅しなくてはならないのか?」というようなことだと思うんだけど、5機種(これを書いてるときはまだMSX版が出てない)やりこんでディーヴァの世界にのめ

▼DEFENCE値を減らすためには前半に補給物資を集中させろ!



りこんだボクにいわせると、その解釈というのはこうだ。
惑星を制圧するのだから、味方艦隊は地表あるいは衛星軌道上とかで激戦をくりひろげているはずなのだ。「星奪」なんだから、一度にいくつかの惑星を相手にしているのかもしれない。
そしてキミがエースパイロットになって操るDAは、いわばガンダムみたいな主人公メカなんだ。DAの戦闘が、CRTには映らない地域の戦いを含めた戦闘を代表している、というか士気に影響をあたえているというか……つまりキミが負けるようだと艦隊自体もたいしたことはないかと判断されてしまうワケなんだ。
そういう観点でいえば、ファミコン版の惑星戦はもっともシビアだ。DAの方向は敵惑星の中枢部(ガルラダ)にロックされ、まっしぐらにそこへ向かっていく。もはや立ち止まることもふりかえることもできない……なんか男らしいでしょ?
どうだろう。ディーヴァの惑星

戦のロマンを感じてもらえただろうか。ともあれ負けてばかりじゃロマンを感じている余裕もないだろうから、各機種別攻略法といってみようか。



▲2機は向きあうのが基本だが、各惑星エリアごとに戦略は違う。

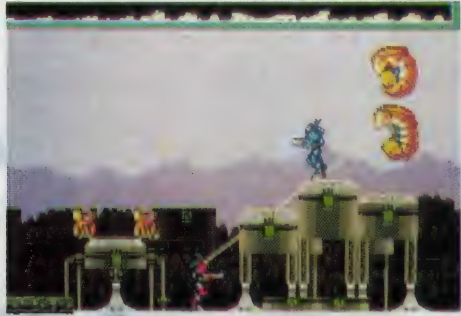
▼ジャンプして弾を撃つくらいなら1人でもできるぞ。



88版

まず、これはパソコン版全体に
いえることだけど、艦隊へのWE
APONNの投資は9にしておくこ
と。よほど慣れないかぎり装備は
万全にしておくべきだ。そして爆
撃は早目にセットしておいたほう
がいい。極端な話、開始直後(T-
ME200)に2つセットしたつ

▼77AVは重ね合わせ背景の美しさが「ウリ」。運動性もまずまず。



ていい。何しろセットしたエリア
に時間内に自分がいなければムダ
になってしまうんだから。

88版のDAは方向を変えるのだ
つてひと苦労だ。なぜかという
「すべり」の要素があるからで、ス
クロールさせるときは注意しよう。

DAの向きと逆方向にキーを一
回入れると、ナナメ上にバルカン
を構えてくれるので、上と前の敵
をねらえる。これはオプション武
器とうまく併用するとイケるんだ
けど、この状態ではしゃがみもジ
ャンプもできないから、うろたえ
ずに前から後ろに向きを直そう。

それからオプションの出がわる
いから、デカキャラを引きつけて
使おう。横移動が主体の敵には徹
甲弾、上をふらふら飛んでる奴に
は拡散ミサイルを選択しておくの
がいい。

じゃ、エリアごとに敵がまぎっ
て出てきたらどうするか? とい
うと、やっぱりアクションでかわ
すしかない……なんていうと思っ
てしょ。そうじゃなくて、いつそ
のことDA2人分を1人で操作し

たほうがやりやすいんだ。各惑星
ごとにこまかいポジションは考え
なくちゃダメだけど、基本的にはフ
ォーメーションをきめて、あとは
スクロールさせずにビヨビヨン
飛びながらオプションを撃つてれ
ばなんとかなってしまふんだ。

77AV版

きれいな背景に群がる大小の敵
キャラ。オロオロしていると雨あら
れの攻撃にすぐやられてしまふぞ。
敵の出現パターン(とくにデカキ
ャラ)は決まっているので、出て
くる位置で待ちぶせて連射だ。

建物があるエリアは高い場所か
らねらえるけど何にもないところ
では苦労するぞ。オプションはS
AIB(自動標準地对空ビーム)よ
りグレネードのほうがよさそう。

なぜかというデカキャラがカタ
いのでSAIBをすぐ使いきって
しまふ(オプションが回数制限な
しで使えるのは88版だけだ)のに
対して、グレネードは1発で貫通
するし、連射しないかぎり弾ぎれ
になることはないからなんだ。

これも2人用でやると10倍くら
い楽になる。グレネードを持った
DAがもう一方のDAに乗って
ジャンプしながらグレネードを発
射。SAIBは左右の小物を迎撃

するといった要領だ。

ところでボクは77AVでは時間
ぎりぎりまで戦ったことはあまり
ないんだ。移動もスピーディだし、
敵が全滅すればパツと終わるから
ね。



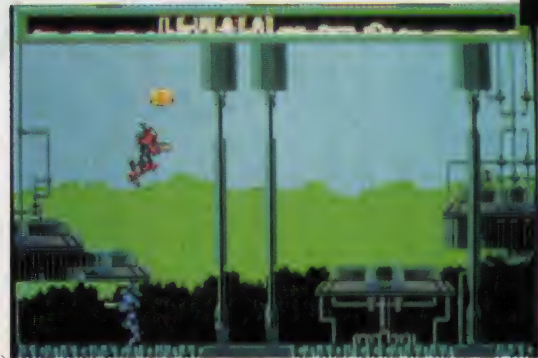
▲グレネードで待ちぶせて、デカキャラ全滅だ。SAIBで援護!

▼77AVの必勝パターン。早めに配置するにこ
したことはない。



MSX2版

ちょっとしたコツをつかめばか
んたん! なにせボクはコレのエ
ンディングを見るまで半日から
なかつたんだから。しかも全部の



▲場合によっては2機で協力しないとEがとれなかつたりする。

星系を真っ青にしたぞ。

コツというのは以下のとおり。
○体当たりしても敵は倒せないだ
けでなく相当ダメージをもらって
しまうので絶対にさけること。
○画面はスクロールさせず上下運
動で敵をかわしつつ攻撃せよ。

○弾を撃つと反動で機体が動くの
で、2人用のときはぶつからない
ように。
○砲台に注意。移動中に踏んで死
なないように。
○オプションはカタイ敵が多いと
ころはレーザー、体当たりして
くる敵にはバリアで臨め。なおMS
X2版ではレーザーを2人とも持
つなんてことができる。

○77AV版もそうだけど、マップ
の左右がつかっているのを利用
して、DA投下位置で右端と左端
を攻略できたり、逆側から攻める
こともできるから、強い敵のエリ
アは後まわしにすることもできる。
○エネルギーの投下の時間は少な
いからよくマップを見ること。



じつはこれがまだはつきりしていない。わかりしだい発表したいけど発見した人はお手紙ください。

- 敵の弾の発生率を変化させられる。
- DAのスピードを変化させられる。
- ノンウエイトにできる。
- 自分のいる場所にエネルギー補給、支援爆撃がくる。

これも弾が多いノ 空中、地上いろいろな敵が襲ってきて、いくらワイドビームが強力だっって対抗できないよ……と思うなかれ。じつはX1には隠し機能があって、



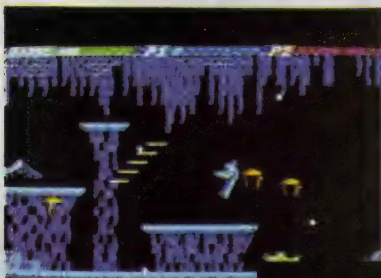
▼いざとなったら両手両足、全身でプレイだっノ



やること。よけるんだったら敵をひきつける意味からも大きく回避しろ。ナナメに動くより上下や左右だけの回避に慣れたほうがいい。マトウラーとナーサティアについてはマップで攻略できるので見てください。マトウラーが攻略できるよんなら、どこへ行っても大丈夫だ。

やっぱりこれが一番シビアだ。何たっって何回攻略したっって惑星のDEFENCE値 (ENEMYと表示されているが) は下がらないし、戦力が最大でも6回弾に当たればやられちゃうんだから (LEVEL 4)。まずは低いレベルで練習することをすすめる。こればかりは口で説明しづら……。

あえていうならば、
○弾をよけるか撃つかはつきり考



▶ベストポイントと思っつても、撃つてる間にすべるので注意。



▶MSX2の自称の黄金パターン。右端に先んきに攻めるんだ。



▲地形でタマがよけられる。これを使わないテはないぞノ
▶X1の惑星戦、ビームの出はいいんだけどね……



▶まっすくしか撃てない敵はしやがめば楽勝だノ、ルンルン。



マップ1 惑星NO.1 マトウラー



こいつはこの位置で立っつたりしゃがんだりすればいいのだ。



下でしゃがんで全滅させるか、岩だにに乗っつて誘導しろ。



こいつは意外と強い。ここから落ちついてねらうといい。



下上下下上下上下と後からくる。上のときは真上にジャンプノ



こんな感じ。慣れてきたら写真のようにナナメに飛んでほしい。



ミサイルといっしょに下の3つの砲台をたたき。そして、右写真の位置でじっとしていれば、敵は弾を当ててこない。スキを見て最後の砲台を叩け。



マップ2 惑星NO.16 ナーサティア

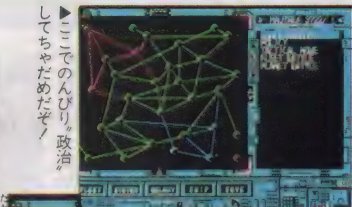


艦隊戦 戦略

艦隊戦や基本的な星系図はほとんど変わらないので、今度はMS X2版をテキストにマクロな視点から攻略の流れ、ポイントを説明したいと思う。

幽霊艦隊作戦？

帝国軍は開始と同時に艦隊を増やし、中立星系に侵略を開始してくる。そして戦艦のプロたちは確実にヴィシユヌ銀河を赤く染めていくのだ。それに対抗するために



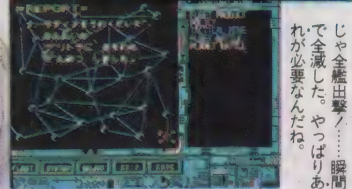
一般的には近くの星系を基地にして、とりかこんでしまるのがベスト。



艦隊だけおよぼせておき自軍増強だ。



ナーサティアへのドライブがあいちゃったんじゃ全滅出撃……瞬間で全滅した、やっぱりあれが必要なんだね。



は艦隊で敵を叩きながらあまった戦力で惑星を攻略するのがいい。そのためにはWAR DATAを使わない手はない。他機種最強艦隊を呼び込んで次から次と湧いてくる敵艦隊をつぶしてもらおう。その間に自分の星域への投資や艦の建造を行うのだ。ゲストプレイヤーの艦隊が全滅したら、セーブして、リセットをかけてまた呼び込めばいいわけだし、惑星戦もWEAPON9でできるし、いいことづくめだ。

ボクはこれを「幽霊艦隊作戦」と呼んでいる。なんか裏技くさいけど、他機種とのコミュニケーションがディーヴァの「ウリ」なんだし、ゲストプレイヤーの艦隊戦でしか手に入らない情報もある。やらない手はないと思うけど……。

骨抜き作戦！

DEFENCE値8~9の星系を弱少敵艦隊にワザと攻略させて（当然失敗するんだけど、たまに成功することがあるんだ）DEFENCE値を下げてもらってこっちの攻略を楽にする、というものだ。

艦隊戦のポイントは、ミサイル艦をたてに、OM艦を後方に、という感じかな。なにしろミサイル艦は前に出さないとミサイル撃ってくれないから。とくに対戦艦のときはミサイル艦（別にOMでもいいけど）3つくらいを戦艦の前に並べるといいぞ。大体敵が先に手を出してくるので、はたかて戦艦をさらしておくで先制攻撃でこっちが一発も撃たないうちにやられかねない。かわいそうだけど戦艦の攻撃をミサイル艦でくいとめれば、戦艦は無キズで敵を倒すことができる。そうやって敵の戦艦を叩いてしまえば、あとは何をやっても勝てる。そのかわり敵に逃げられないようにタータンで全滅させるように考えよう。

高等戦術として、残りをミサイル艦一隻OM艦一隻くらいにしてわざと逃がしてしまおう「骨抜き作戦」がある。これは攻略しづらい、DEFENCE値8~9の星系を弱少敵艦隊にワザと攻略させて（当然失敗するんだけど、たまに成功することがあるんだ）DEFENCE値を下げてもらってこっちの攻略を楽にする、というものだ。

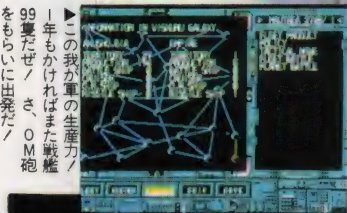
クーデターを起こさせろ！

これはちよつと忍耐がいるんだけど大事なことだ。「幽霊艦隊」で敵の星系をふやさないようにしてずーっとやっていると、敵は艦隊をばしばし造ってるから、クーデターが起こって勝手に中立星系になってしまふぞ。とくにNO.1のAJYANAなんかがひっくり返ったらもうけものだ。

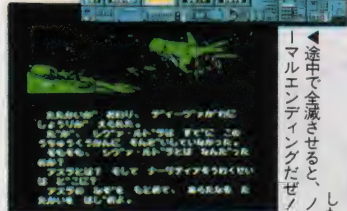
だけど、たぶん先に味方の星系がひっくり返っちゃうと思う。それを防ぐためには毎月セーブをして、1月前に戻って税率を落とすしかないだろう。それから毎月投資をしていけば、税率90パーセントにひき上げても当分は大丈夫だから、最初はバシバシかせいで艦隊を造ろう。リアリティが感じられない人は、正月だけ税率を下げてやる（何だこりゃ）とかいろいろ工夫

さあ艦隊戦だぞ。情報を得るために戦うのなら、自分より弱いと戦うことだ。

してみよう。テクニクとしてはこんな感じ。後は写真で攻略の流れを追ってるから参考にしてくれ。とにかく敵に中立星系を一つも渡さないことだ。そうすれば帝国軍は先細りになってしまふから、自分の星系を増やすのはその後でも何ら問題はないだろう。ただし、ナーサティアを攻略する前に敵を全滅させないこと。ノーマルエンディングになっちゃうからね。



この我が軍の生産力、1年もかければまた戦艦99隻だぜ、さ、OM砲をもらいに出發だ。



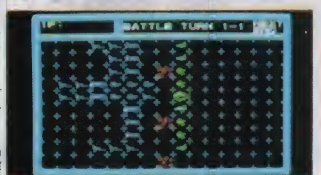
途中で全滅させると、ノーマルエンディングだぜ。



こんな大戦争やるうえには、生産力たくさんついているからデキターにやってもまず勝てる。



▲こっちの損害はミサイル艦3隻のみで全滅だ。脱出する敵の指揮官から情報を採取だ。



▲マヌケな敵艦隊はこっちのミサイル艦をつぶしてくれた。1インギで勝負をつけるゾ。



▲バトルフィールドに艦隊集結ノめんどくさくならず並べよう。

こまごまとした情報

今回の徹底研究は「いかに早くエンディングを見るか」に主眼をおくため、資料もあれこれのせるのはよして、できるかぎり情報をしぼってのせることにした。

各ウォーデータは他機種に入れた、友だちとあるいは一人で2PLAYするためのもの。

惑星戦の情報データは自分の得たものと比較してくれ。もっとド

FM77AV各星系初期データ

※ゲーム開始後3ヵ月以内のデータ
※他機種のデータもこれとほとんど変わらないようだ

星系名	環境	資源	技術	防衛	重力	生産力
1AJYANA	7	7	7	9	4	6
2BLEEDER	4	9	9	9	7	8
3GOVLIER	6	6	6	7	3	5
4DEVIDAN	9	3	5	8	8	3
5QUVILIER	7	3	7	8	6	4
6XAXEL	6	4	6	2	6	4
7ODINBEM	2	8	5	8	3	6
8LOOTPOP	1	3	8	5	1	4
9ANCHECK	3	0	7	6	5	3
10TEMPINS	4	5	2	7	2	3
11HANZER	3	3	8	6	3	5
12BEAS	4	8	7	8	8	6
13DONDENS	6	0	3	4	3	1
14HIELIBER	9	1	4	5	5	2
15TILERES	6	6	5	3	2	5
16SHAMA	2	9	2	6	9	5
17INSVIRE	3	5	6	3	6	5
18KISTEN	5	7	3	9	5	5
19OUAET	8	5	3	7	4	3
20WEANDEVES	6	4	9	8	1	5
21JICOOKEN	3	5	3	4	9	4
22NEENRE	5	1	7	4	4	4
23PIPEY	6	5	3	7	7	3
24MATUR	2	8	3	6	1	5
25SADAK	3	4	3	4	3	3
26ORGESEET	7	5	6	7	6	5
27EVIRONS	4	7	3	7	5	4
28MENSISME	5	1	2	4	4	1
29TANDERU	7	7	7	7	5	6
30NIRSATIA	おそらくDEFENCE-9になっている。生産力はちただけと関係ない。					

1. Bディスクをドライブーに入れて、立ち上げる。
2. NOT I.P.L.と表示され、ビーブ音がし始めたら、N.A.I.T.O.H.とインプットする。
3. 星系NO.と難易度を設定して、ゲーム開始だ。
4. もう一回やりたかったらリセット

PC-88版の惑星戦の練習モード

ギツイ情報が出てくるかもしれないね……。
あと88版の各惑星のエリアと敵分布比率、77AVの初期データ等うまく使ってくれ。

ファミコン版みたいに惑星戦を練習することができる。PC-88版は、やりこまないで攻略はムズイからせいぜい練習してくれ。

起動方法は以下のとおり。

1. Bディスクをドライブーに入れて、立ち上げる。

2. NOT I.P.L.と表示され、ビーブ音がし始めたら、

N.A.I.T.O.H.とインプットする。

3. 星系NO.と難易度を設定して、ゲーム開始だ。

88版 惑星戦用データ

星系No.	敵の初期値				爆弾支援の位置と時間			
	1	2	3	4	1	2	3	4
1	08	15	08	15	200	150		
2	15	08	11	23		150	100	
3	04	08	15	23			100	50
4	11	11	11	11	200	150		
5	23	04	15	08	200		100	
6	15	08	15	23	200		100	
7	04	23	23	08		150	100	
8	15	08	23	15	200		100	
9	08	23	08	15	200	150		
10	23	08	08	23	200	150		
11	08	08	08	30	200			50
12	08	23	15	15	200	150		
13	23	23	04	04	200	150		
14	15	23	23	08		150	100	
15	23	08	08	23	200	150		
16	15	15	15	15	200	150		
17	11	11	11	23	200	150		
18	23	23	08	01	200	150		
19	23	08	08	23	200	150		
20	15	23	15	08	200	150		
21	23	08	23	11	200		100	
22	11	15	19	26		150	100	
23	15	19	19	15		150	100	
24	23	15	26	15	200		100	
25	30	30	15	04	200	150		
26	01	30	23	30		150	100	
27	30	23	15	15	200	150		
28	15	23	23	23	200	150		
29	30	30	08	15	200	150		
30	23	23	23	23	200	150		

※星系No.25、27、29、30は、時として最初のブロックに時間を200にして設定したほうがいい場合がある。

※実際の敵の数は、基本値に、PLANET DEFENCEの強さが加味されて多くなる。

ファミコン版の裏パスワード

トしてくれ。
どうしてはいいおもしろい。ERRORが表示されたらENDにして始めると惑星が半分くら

い占領されている。
ああああああああああ
やはりERRORが表示されるけど、しらばっくられてはじめる惑星が半分くらい占領されている。
たすけてたすけてたすけて
同様の効果がえられる。
ま、ためしてみてくれ！



これでいきなりナーサティアに行けるわけだ。

各機種ウォーデータ

PC-88	H K V F O Y G R C G R W F I L L J J	(戦艦2隻)
FM77AV	J G C G J P X P R J F B J T M K K I	(戦艦2隻)
MSX2	J E F M D U Q Y Z M V V M W P W N U	(戦艦2隻)
ファミコン	D I Y D P Q D H H W G R Y K A P A K	(戦艦2隻)
X1	A C R L S J Q E O G H C P C C W G U	(巡洋艦のみ)
MSX	H M Y L O D Q H O P K D I O H V U H	(巡洋艦のみ)
ファミコン	そあうくくゆかせみしほゆ	(パスワード)

情報の使い方

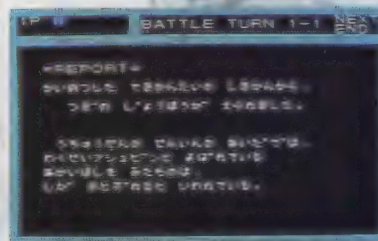
さて、こまごまとした情報の使い方。とくに艦隊戦と惑星データだけ、星系データに関しては、PC-88版やX-1版ではとくに役立つんじゃないかな？ 防御力の弱いところを表の中から見つけて真つ先に落として国力を増やしてしまおう。惑星戦に慣れた人なら、今の防御力が6か7くらいだけでゆくゆく9になってしまいそうな星系をあらかじめつぶすなんて使い方もできるぞ。

艦隊戦で得られた情報のほうは、おもしろそうなのを集めてみて感じてかな？ コメントで書いたように、艦隊戦で得られる情報というのは、これがすべてではないぞ。なぜかというとおもしろいところは残してあるから……。

艦隊戦のプロになってバシバシ戦い、自分でシヴァ・ルドラのシッポをつかんでくれ。情報を総合すれば、キミもナーサティアの赤い惑星に降り立つことが、きっとできるはずだ。そのためには、やみくもに戦うだけでは十分ではない。冷静に状況を判断することも時には必要なのだ。

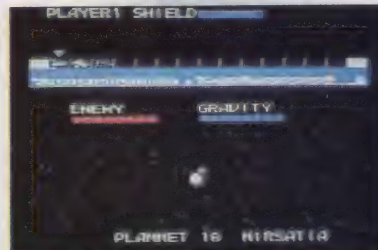
たとえば、ここでは77AVの星系データを載せたが、ファミコン版を除けば、30ある星系のうち、名前と番号が同じ星系があることに気付くだろう。それらの星系というのは、NO・1、2、24、29、30だ。NO・1のAJYANAは

帝国の主星が消滅した星系、NO・24のMATURは、ファミコンでもおなじみのガンマ3が手に入る星系。マータリとミターバが出会う場所でもある。NO・29のTANDERUは、主人公のスタート地点。そして、NO・30は、赤と青の惑星キカイター、もとい、NIRSATIAだ。おや？ 一説



艦隊戦で得られた情報はこまめにチェック。何がヒントになるかわからないからね。

明を忘れたかな。それから、作戦行動は慎重に、そして時には大胆に、帝国軍に1つ2つの星系をひっくり返されなくても、全軍で動かなければならぬ局面があるかもしれない。ナーサティアの謎は、ファミコンの裏ワザのようにすごいものではないから、よく考えてみてくれ。



キミは自分ちのディーヴァでナーサティア双惑星を攻略することができるかな？



ディーヴァのゲームブックが東京書籍から出版されている。ゲームのヒントになるか？

BEEPが入手した情報一覧

艦隊戦で得られた情報	TAKE ON!のコメント
インドウーラていこくのざんざんかんたいがナーサティアそうわくせいをこうげきしたが、3たいのヴリトラにぜんめつさせられてしまった。	残艦隊でも最強艦隊でもヴリトラには歯がたたない。○○○○が必要なんだよね!
シヴァ・ルドラはリュカーンきょうのしさいでもあるが、まいとし12がつになるとそのすがたをくらました。	さて、シヴァは12月にどこに遊びに行くのでしょうか?
ヴリトラはバラリスよりつよい???	T&Eのにおいがブンブン。
リュカーンきょうは、アスラのこのざんがでのかつどうのかくれみのかとしてつかわれている。	アスラの謎はエンディングで解かれるだろう……。
ていこくぐんはLAYDOCKさくせんによってただいなひがいをこうむった。	これは単なるお遊びだつて。
PC-8801では わくせいせんだけをプレイできるほうほうがある。	別頁参照
シヴァ・ルドラにていこうするひとびとを、かげからしえんするなぞのじんぶつがいる。	これがいわゆる“彼”のことだ。これは“ディーヴァ”の意志でもある。
ヴリトラは、きょうりょうをこえてエネルギーをきゅうしゅうすると みずからほうかいしてしまう。	これはあまりヒントにならないと思うけど……。
インドウーラていこくでは22ねんまえにうまれたばかりのおうじが、なにものかによってさらわれた。	これはたぶん宇宙海賊のマータリさんのことにちがいない。
インドウーラていこくではクローンにげんをへいしとするさいしんえいのぐんたいをけんきゅうしていた。	これはよくわからないけど、もしかしたら……。
ファミコンでは、わくせいマトウラーをこうりやくしたのち、1ぶんかんうごかずにそのぼしょにとどまると……。	これは難しすぎるなぞよね……そう思わない?
ていこくかがくぎゅじついに、ふしのくすりをけんきゅうちゅうしつそうをとげたとさいがいた。	これもディーヴァの主人公のことだろう。
ヴリトラには2しゆるいのタイプがある。そのひとつは、ヴリトラせいぞうわくせいでつくられているタイプ もうひとつはナーサティアそうわくせいでかいりょうされたタイプである。	ファミコンでは改良されたヴリトラの姿をじかに見ることができる。
ナーサティアそうわくせいは、わくせいアシュビンともよばれている。	ストーリーで読んだとおりだ。
ナーサティアそうわくせいはディーヴァとアスラがたたかった、うちゅうのざんがいだつた。	ファミコンで得られる情報には核心に迫るものがわりと多い。
ヴリトラは、あおじろいほうでんこうにつつまれ、きょだいなドラゴンのかたちをしている。	もっとヴリトラと戦う画面を出してほしかった……。
ヴリトラは、ちょうはどうによって わくせいのコアをしんどうさせ、はかいする。	惑星のコア? 超波動? 一体何のこと?
ヴリトラはさいだい10キロメートルにもなり、つうじょうへいきではたおすことはできない。	こういうことだ。どっかで武器か何か手に入らないかな?
うちゅうかいぞく マータリ・シュバンはひたいにむらさきのしるしをもっているのど しおんのかいぞくとよばれている。	マータリ・シュバンがバングナとつたところが見てみたいね。
せいけいへのとうしをおこたる!! せいさんりよくがしょうはいのかぎをにぎっている。	せっかくアドバイスしてくれるんだから、いうこときくんだよ。
ガンマ3とよばれるぶっしつにあるいっぺいはちょうのでんぱをあてることによつて ばくだいなエネルギーをとりだすことがかのである。	そういうことだ! ガンマ3は役に立つアイテムなんだよ! ガンマ2じゃだめだからね。
リュカーンきょうのとらわれのかみかみはソーマによつてふかつつるといわれている。	リュカーン教につかまったのはアモーガとアクションだった。つまり……。
サティーというまえの おんなは、いまはドゥルガーのきおくにそんざいしている。	ストーリーNo.2を読んでね。
いったいの ヴリトラが わくせいオウ・ヴァカールのウイジ・エナジー・ラボをおそつたとき あおいひかりとともにだいはつをおこした。	惑星オウ・ヴァカールもゲームには出てこないらしい。んじゃこの情報は何なんだ?
X1では わくせいせんにおいて たくさんのきのうがかくされている。	ぜひ、キミたちの手でさがしてほしい。
ブラッド・ソーマはリュカーンきょうのせいすいとしてもちいられている。	ぼくにはまだ、ブラッド・ソーマと普通のソーマの違いがわからない。

エンディング

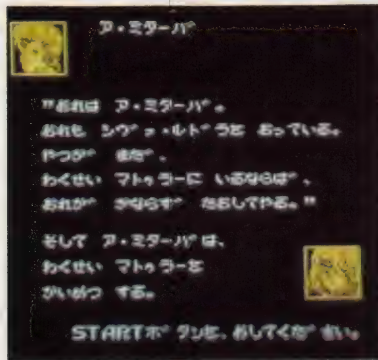
ファミコンに
どうぶつめ!

「タイニー・ディーヴァ」というか「ディーヴァの前座」というか、そんなファミコン版ディーヴァ、「ナーサティアの玉座」が発売されて半年以上経つけど、エンディングを見た人はどのくらいいるだろうか。本当にファミコンの情報だけで謎が解けるのだろうか？

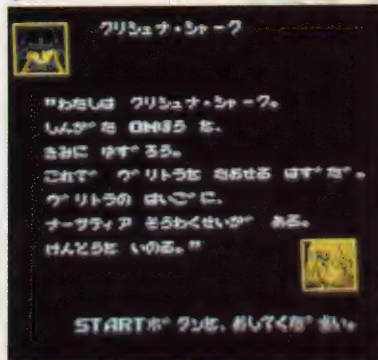
ボクは88版をやって、ようやくファミコン版の謎がわかった。そこで、実際にファミコンのエンディングをあげ、パソコン版のヒントにできれば……と思いつつ、ファミコンのエンディングを見るためには、惑星の攻略の順序を間違えなければいだけだ。

▶突然メッセージだ。瞬間、時が止まるほどのオドロキ。

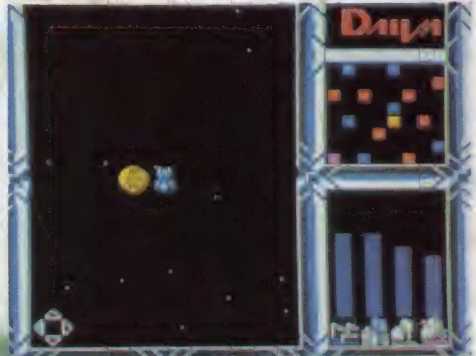
▼さらに画面を送ると、マニュアルとりのスジが展開する……。



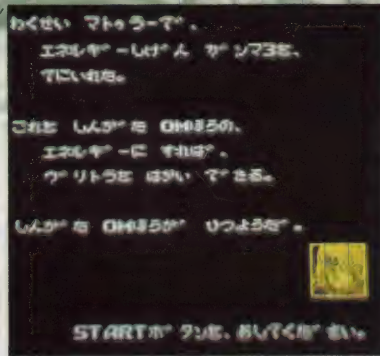
▼クリシュナ・シャークに会えた。*全艦ナーサティアに
進路をとれ!!



▼この位置から動くな! お茶でも飲んで待ってるんだよ。1つぐらい惑星とられたっていいじゃん。



▲惑星マトウラーをまず攻略せよ。補給をあてにしないで最後までいけるくらい練習しておくこと。



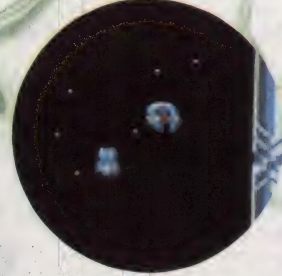
▼これで、ナーサティアが目に見える宇宙空間に出現するワケ。



▶ここでテーマソング「ナーサティアの玉座」が流れるぞ。ふるえる指! 盛り上がる興奮!

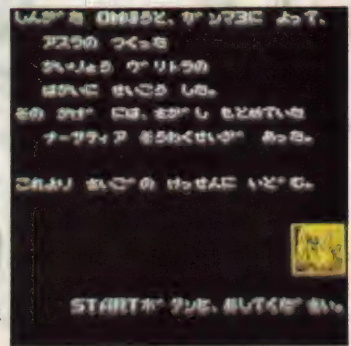
戦艦を造ってシールドを6にして
おいたほうがいい。そしてみごと
攻略に成功したら、その場所でも
か起こるまで、艦を動かさず待つ
のだ。もちろんレベル4の話なん
だけど。
その間に他の惑星が侵略されて
も、ただじっと待つのだ。これ
でOK。ナーサティア双惑星がど
こかに出現するはずだ。あとは全
惑星を攻略し、完成直前のヴリト
ラ製造惑星を破壊すればナーサテ
ィア上空のヴリトラを倒してファ
イナル・バトルだ!

▼「ナーサティア」の拡大写真。艦隊戦の情報ど
おり、巨大な「ヴリトラ」が立ちふさがっている!



明書のストーリーにも載っている
「惑星マトウラーを壊滅させたマ
ータリは戦火の傷をいやしていた」
という部分の解釈にあつたわけな
んだ。
そしてエンディングまでのスト
ーリーの手続きは、惑星マトウラ
ーでガンマ3の採掘を始める→シ

ヴァ・ルドラが逃げ出して、ナー
サティア双惑星の道がひらける→
クリシュナ・シャークに会い、新型
OM砲をもらう→ナーサティア上
空のヴリトラを倒して最終戦→エ
ンディング。
この流れはそのまま、パソコン
版のヒントでもあるはずだ……。



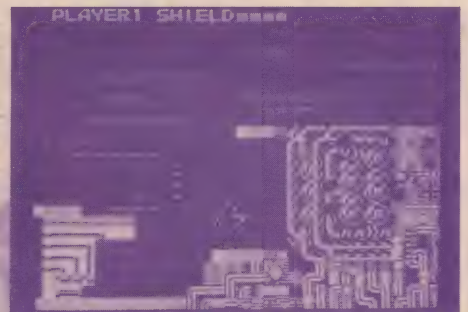
パソコン版の エンディングは？

これから98版のディーヴァも出ることだし（クリシュナ・シャーク、カリ・ユガの光輝）——完全なシミュレーションになるらしい……、パソコン版のエンディングについては直接触れるのはさげやうと思う。読者においしいところを残すのがBEEPのいいところだからね。

の人はいついていたんだけど……。今まで得た艦隊戦のデータはできるかぎり載せとくから、キミの情報と比較してなんとか自力でナーサティア双惑星を攻略してほしい。

戦いが終わって……

ボクとシヴァ・ルドラとの戦いもとうとう終わったえ？ まだMSXとPC-98が残ってるって？ オエツ。ちょっと先を急いだためにセーブをしまくったり、ジョイスティックとキーボードを同時に動かしたり（足も使った）、ホント



▲あ、あ、これでボクの努力もむくわれるのか……あ、あ、あ。

にたいへんだったなあ……。謎がわからなかったから、ストーリーも暗記するまで読んじゃった。とくにマターリ（ファミコン）とルシャナ（PC-88）とは仲良くなれたような気がする、というかな……一度に5機種もやればこんなもんかな……。

表にするどくるつと円になるところからもわかると思う。また彼らとゲームの関係のさせかたも面白いノ一人ずつ、司政官、貴族、司令官、兵士、科学者、海賊、記憶喪失者（何だこいつは？）と、何だかRPGの種族みたいな感じだ。こういう内容になるまでにはきつと何度もすったもんだしたんだろうな。WAR DATAの互換とか、他機種でプレイして得られた情報が自分のマシンで役立つためには、やはり大すじは同じようなつくりにならざるをえなくなつたのもやむをえないような気がする。それでも、主人公たちの個性が各パソコンに生かせなかったのは残念でならない。

ら、もつと長く、重みのあるものにしてほしかった（作文コンテストがあったからしかなかったかもしれないけど）。その点ではまだ見ぬMSX、PC-98版に期待したい。とまれ、新しい物を生み出すためには莫大な熱意と時間が必要になる。そしてそれにはカケにも似た決断が必要だ。結果がどうあれT&Eさんの努力は大いに評価したいと思う。

しかし、それとゲーム自体の評価はまったく別だ。なぜならボクたちは身銭を切って、ない小遣いをはたいて高いソフトをかうんだからね！ 素直な批評をT&Eさんにつづけて、新製品に役立ててもらおう！

ということで今回の研究はおしまいだ。エンディングを見た人は「自分はこう攻略したぞ」っていうのをどんどん報告してくれ！ お手紙待ってるぞ。



▶ディーヴァ・ストーリー6のオールスターキャストで、ごいます（絵本健二調で）。▶ナーサティアの謎は自力で解くのだ。主人公たちをディーヴァに合わせあげよう。▶そして、98版が出るまでしばしのお別れだ。キミのディーヴァで頑張ってくれ。

びーぷるランド

さつき晴れ モアイドラゴン 風の中!?

BEEPLE LAND



ピックアップ (4月号愛読者カードより)

うーん、SHOTANは帰ってきそうもないなあ。というわけで、今回は雅と編でお送りします。では……

★By the way, 3月号のことだ。FUNKS雅^{ささ}というのは、FANKS雅^{ささ}の間違いではないか?

(大阪府・西山裕花)

●そのとおりです。だからTMの写真ちゃぶだね。それから、メトロやパイヤもいけど、筋肉少女隊もいいぞ。6・24は武道館に行くよーん。●おまえはBEEPを音楽雑誌にするつもりか!?

★ビデオゲームクイズの08で、ドラゴンの種類はスケイラ、ゴターニ、バルター、サルベドン、ユーライアの他にHAYAOHもいるので、答えは3じゃないか? (兵庫県・神谷俊行)

★ビデオゲームクイズのブアンタジールランドとは、ひよつとして、ドラゴンランドの間違いではないですか? (愛知県・富田喜美雄)

●2人もよく見てくれ。ビデオゲームクイズだぜ。HAYAOHはマークIIIオリジナルでしょ。それから、ビデオ版ではスタート直後にちゃんとウエルカム・トゥ・ザ・ファンタジールランド[♪]と言っているじゃないか。設定が微妙に違うのだ。

●うーん、さすがに執着心^{しやくしゆしん}が強いヤツだ。

★へもぐさんをもっと出してほしい。

(東京都・朝比奈太郎)

●へもぐさん……何だろ?

●こらー、リベンジ・オブ・モアイはどーしたー。載ってねーぞ!

(宮崎県・岩満志則)

●あれは某ゲー○スト誌のパロディ企画だから、実在しないんだよーん。

●ワソだと思ったら紙尾さんに聞いてみなさい!

★たけおんのセガレポートの文が、よく書けてる。

(神奈川県・渋谷正明)

●たけおんはレベルが上がった。

●常駐^{じょうじゆ}となり仕事が増えた!?

★BEEP「それがほしいか言ってみなさい。」

「グーニーズ2がほしい。」

「B」

「よ。」

「わらひはうれびーよ。」

HAPPY END.

(茨城県・尾崎和弘)

●本当にこうなりますかね?

●すべては私の意のまま。

フッフッフ……

★私はT&Eソフトの会員です。だからディーヴァのレビューを読んだとき、ちよつといやな思いをしましたが、実際に書いてあることは本当なので、私も認めます。でもX-1版はいいと思うんだけど……。

(岩手県・吉田里絵)

●たけおん、どうなの?

①ディーヴァなら全部いい!

★マヌケ、アホ、こんなおもしろくねえ本作るんじゃねー。

(千葉県・M・F)

●過激な意見だなあ。しかし、これはきつと我々に対する愛のムチなのだろう。

●なんだかんだ言っても、BEEPを買ってくれてるのがうれしいね。

★頭がバルブンテ。

(神奈川県・江口和宏)

●といったところで今回は終わりだよ。担当は、日夜締め切りと戦うバトルライターと雅と、ギーター展に行つてからエイリアン(⑤ではない)にうなされてる(⑥)でした。

▼長崎県・あきゆきかずみ君



ゲームキャッチフレーズ

◆MSX2版ザナック、ありやなんです。敵が多くなるとスピードが落ちる。せつかくのコンティニューも、4面の最初にはパワーアップが出るから、4面でゲームオーバーのくり返しです。もっとそこらへんを考えてくださいよ、ポニーさん。

(山形県・コナミン二郎)

◆セガのグレートゴルフもうさいこーっ！初めはややしなかったが、プレイしているうちにボールのコントロールが楽にできるようになって♥それにファミコンにはないあの3D画面。右にある表示はちよつと見にくいけど、なれてしまえばらくちんさっ！次にトーナメント。友人たちを呼んでエキサイトしながら、友人をのしる(ヘタすりゃケンカになる。これで見んな一球一打に気合を入れる各ボール、一打ごとに、そのおもしろさが増してくるはず。

とにかく、私が自信を持って推薦します。Let's play GREAT GO LF!

(富山県・まいく)

◆ロマンシアはすごいノスピード、シナリオ、ミュージック、すべてマルなだけで、SAVEがないのはいい!

次の日やるのがおっくうになる。ついでに根性が曲がってしまうのもいい!

(山形県・シホウ・レリクス)

◆何がすごいってあーた、アルファ電子のハイ・ポルテージほどすごいビデオゲームはありませんよ。

すさまじい高速グラフィック、ドラマティックな音楽(S T A G E 2の曲が個人的にはGOOD)、謎を呼ぶ展開など、臨場感(緊張感)はスベハリを超えている(でもスベハリも好きだったりして……)。今では置いてあるゲーセンも少なくなっただけ、見つけたら絶対プレイしない。でないと、死ぬまで後悔するぞおー。セガさん、マークIIIにFM音

源つけたら移植して〜!

(福岡県・十円大仏)

◆ファミコンのソフトって、

〇〇〇IIとかスーパー〇〇〇

ってのが多いけど、前作よりも楽しくなったのって少ない。

ほとんどがタイトルにおんぶしてるって感じ。そんななかでグーニーズ2はよかったと思います。

とくに改良されたのは、な

んといつても背景。去年グー

ニーズを買ったときは、画面

がきれいとはいえませんでした(内容はおもしろかったんだけどね)。

私はマニアじゃなくミスターなのでムズイこ

とはわかりませんが、コナミ

のゲーム作りの姿勢は、本当

にすごいなあと感じしていま

す。

(茨城県・美里衣)

ゲームキャッチフレーズ

気分一新、名前を横文字にしたTAKE ON、です

今月も、ゲームキャッチフレーズ、ドドッといってみよう

③義理と人情——ロマンシア(愛知県・三好祐一)

▼仁俠道(にんぎょう)を突っ走るファンフレディ王子。彼の剣はじつは

長ドスだった……、なんてね

④デビューあべにゆう最多出場ソフト

——ザ・ムーンストーン(広島県・XPER)

▼うーん、BEEPをすみずみ

みまで読むバルサン精神には

恐れ入った。特別に模範愛読

者の称号を授けよう! とこ

ろで、今回もたっさんのスベ

ハリネタが来たんだけど、ど

れもP6版のタイトル攻撃ばっ

かりでアキレてしまったぞ。

そのなかで目の付けどころが

いいのを2本。

⑤赤一色、どれが弾だかわか

らない——マークIII版スベ

スハリアアのハヤオー

(広島県・SEGA命の読者

T)

⑥遠くのドムは、チョコポー

ルのオマケ

——マークIII版スベハリ

(北海道・アストロウオリア

を買ってしまったかわいそ

うなボク

▼T君、ハヤオーまでよくが

んばった。アストロ……のほ

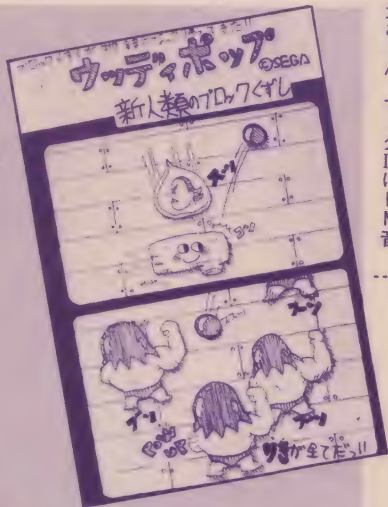
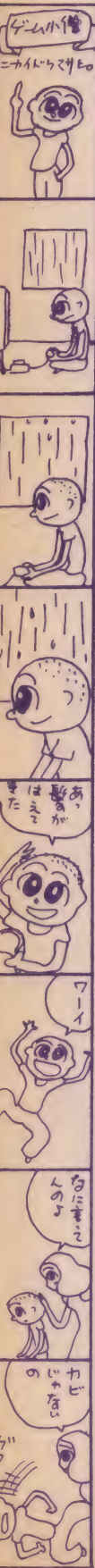
うだけど、ボクはあの森水の

チョコボールが好きなんだ。

マ・クベ専用ソフト持ってたも

キャッチフレーズ募集中

ゲームのおもしろいキャッチフレーズを考えて、「BEEP編集室ゲームキャッチフレーズ係」まで送ろう。何のゲームかわかるように書いてね。



▶岐阜県・藤田博之君

▼群馬県・幻夢零君



▲鹿児島県・北津留航君

伝言板

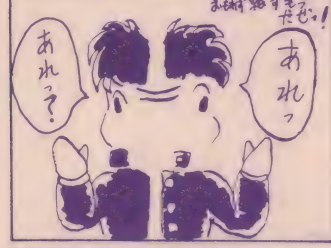
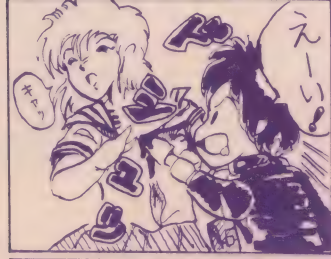


▼なんとノ アメリカのとある遊園地でスタースクリームのショーをやっているのだ、のクワトロ常光です。今月はマヌケなもの、特集からスタートだ。

●(その1) NHKの、オーイはに丸くんという番組で、「UFOを見たんだ」というはに丸君に、おにいさんは、「ハッハッハ、何を言っているんだい、はに丸君。そんなバカなことがあるわけないじゃないか」といっていました。「UFO」どころか、はに丸が生きて動いているほうがとてもないことなのに」と、思わず頭にぞうりをつけて歩きそうになるくらいマヌケでした。

(その2) 昔フジテレビで放映された、現在も真民テレビでたまにやる、グレクレタコラ、はおそろしい番組だ。(その3) プスが持っているマスコット人形。

ニコニコ 第60号
作 ロディマス常光



(その4) 大島が噴火した日の夕方5時、どの局でも特番を組んだのに、一局だけ惜しげもなくトランスフォーマーを放映していた日本テレビ。(東京都・原隆広)

▼原君は、この他にもたくさんネタを送ってくれたけど、ラジオ番組からの流用はしないようにね。

●プロレスラーのニックネームシリーズ(新日本プロレス編)。リック・スタイナー、筋肉のこぶとりじいさん。藤原喜明、闘うだるま大師。ケンドーナガサキ、生き生きゾンビ。ちなみに、ミスターポゴとケンドーナガサキのコンビは、「闘うペンキぬりたてコンビ」といわれている。(福岡県・十田大仏)

▼こいつあスゴイゼノ!
●(その1) ウンコに爆竹をしかけて逃げ遅れ、ウンチまみれになったM先輩。(その2) チョークを投げて

はずれると「次は本当に当てるぞ」と、わざとはずしたようにいう音楽のM先生。

(その3) サッカーボールに犬のフンをつけてからキックオフをし、「おれのドリブルは誰にも止められない」といっているキトクな人間のM。ボクのことだったりして。

(その4) 気体の集め方の実験のときに、水槽の中にお尻を入れさせられたK君は悲惨(兵庫県・聖闘士くん)

▼そんなやつあいねえよ、
といたくなっちゃうぞ。こはジャンプ放送局じゃないんだから、そこんとこヨロシクノ、なんてね。
●今ボクは、病院で手紙を書いています。話は長くなりませんが、4月号の「なんでも必勝法」で、赤信号を渡る必勝法というのがありましたよね。おもしろそうだったので、近所の交差点で、赤信号のときに冗談で渡ってみました。そこからどうなったのか、覚えていません。目が覚めてみると病院でした。目撃者が

言うには、「赤信号なのに子供が渡っていき、後ろから来た車が、よけきれずにひいてしまった」とのことです。

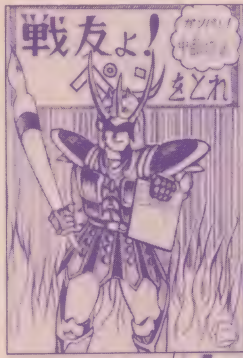
でも軽傷で済んでよかったです。BEEPERのみなさんもマネしないでネッ! (天山ノ 責任取れ)

▼これは、マヌケなものに
来たハガキではないんだけど、一番マヌケだったので載せました(本当に実話だったら「ゴメンね」というわけで、みんなもライターキックをマネしてはいけないよ! あれっ? なんか違うな。

サンダーバード
コーナー
●ドラゴンクエスト、ドラゴンクエストIIをサポートするよん。
〒464 愛知県名古屋千種区園山町2-13-1 近藤清美

●リンクの冒険、バルテナの鏡、悪魔城ドラキュラ、メトロイドをサポートします。ま

愛知県・Zin君
戦友よ!
をどれ



三重県・Bee君
シロガネさん
やめですか?

た、ゼルダの伝説と謎の村雨城についても、知っているかぎりヒントを教えます。
〒943 新潟県上越市南本町2-12-31 中村高広

▼わからないところは、遠慮せずにバンバン聞いて、ゲーム仲間の輪を広げようぜ。

文通
したいよ〜ん
●MSX or MSX2ユーザーの人、またはイラストを描くのが好きだという人、お手紙ちょうだいね。ファミコンユーザーでもOK。
〒417 静岡県富士市今井99-1 木村麗香(13)

セガ・マークIIとファミコン

伝言板おたより募集
文通希望やサポート志願、BEEPERのライターへのメッセージなど、何でも書いて送ってください。ただし、ソフトの売買、交換に関する内容はおこわります。あて先は、「BEEPER 編集室伝言板係」です。文通希望の方は、年輪も忘れずにね。

第16回

ゲーム小僧アイデアコンテスト

（全体評）レベルがどんどん高くなってきて、ハガキの数もずいぶん多くなりました。そのぶん、落選する諸君も多くなっているわけですが、めげないでください。マンガのアイデアを考えることは、頭の

体操になりますし、将来きっと役に立ちます。自由な発想でものを考えることが苦手だという日本人のイメージを、君たちの世代でくつがえしてほしいと思います。（二階堂正宏）



長野県・中野晃義君
運動不足のゲーム小僧にはもってこいのゲームですね。僕もファミ・トレ欲しいな。

京都府・IVY君
さすがゲーム小僧、ゲームセンターのにおいもかきわけられるとは、おそれいました。

石川県・とこ丸君
「あつッ カセットだ」のセリフのあとに、拾ってるコマがあったほうがよかったですね。

福島県・サツカール少年君
僕ならとても考えつかないアイデアです。何だろなと思わせる、意外なところがよい。

宮城県・GEN君
絵もアイデアもわかりやすく描けています。今回ではもっともマンガらしいマンガですね。

沖縄県・比嘉龍二君
絵の表現力がバツグンですね。アイデアにもっと意外性があれば言うことなしです。

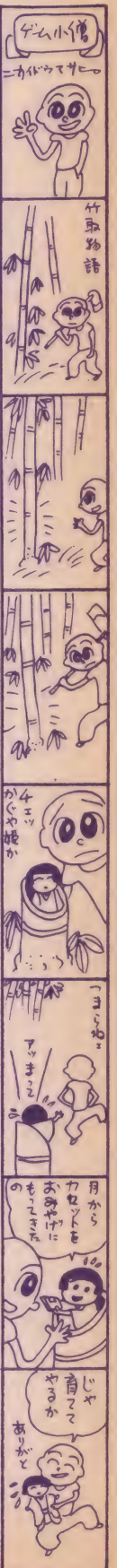
ゲーム小僧 アイデア募集

キミも「ゲーム小僧」の作者になつてみたいか？ 作品は必ずハガキをたてに使い、1枚に1作品だけ描いてくれ（鉛筆はダメ）。採用された人には、BEEP特製Tシャツ等をプレゼントしようよ！

「BEEP 編集室ゲーム小僧係」まで、今すぐ送ろう。

秋田県・立桜梅男君
ハハハと笑えます。ゲーム小僧は、命よりゲームを大事に思っているんですね。

石川県・松田祐輝君
これは笑える。ハゲてるゲーム小僧の特徴を、よくとらえていますね。



なんでも必勝法

朝日がやけに目にしみる陽春の頃、みなさまいかがお過ごしでしょうか？ 今回で3回目を迎える「なんでも必勝法」も、みなさんの多大なるご支援を受け、順調に躍進いたしております。これもひとえに読者の方々の……、えっ早く本題に入れて？ すんません。それじゃ、宿題の、「電車、バスの座席に座る必勝法」からみてみよう！

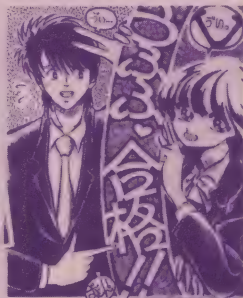
①まず、松葉杖をついて電車に乗る。そして、電車が発車したらさりげなく転ぶ(二のとき狙った人に背を向けて前に倒れる)。運よく座っている人が「大丈夫ですか？」と、話しかけてきたらあとは時間の問題だ。しかし、座っている人が話しかけてこなかったら……、そのときは、あらかじめ用意しておいた何か(財布など)をその人の足もとに

ポケットから落とし、拾おうと努力しているように見せかける。それでもダメなら、移動するふりをして少しづつまず(周りの人に「すみません」と言いながら)。二で忘れてはならないのが、1つの行動に必ず「うっ」とか「ぐっ」を入れることだ。これだけやれば、一人ぐらいいは席を空けてくれるはず。

(次城県・溝江英徳)
▼おうおう、やってもなおーじゃねーか！ みんなで見に行かんわー。必勝度0だぜ。
①腕に「爆弾処理班」の腕章を付け、客を見渡しながら言う。「みなさん、落ち着いてください。この車両に爆弾をセットしたとの情報が入りました。ただ今から処理しますので早急に他の車両に避難してください。」そして、乗客が立ち去ったあと、ゆつたりと座席に座り、こうつぶやく「何もなければいいが……」

(兵庫県・こめいち)
▼見事だ、実に見事な方法だ。私はこういう作品を待っていたのだよ。もちろん、必勝度10を進呈するぞー(いいのかな……)。
というところで、宿題はこのへんで終わりにしよう。次はオリジナルの必勝法だ。

②テスト必勝法——答えを書くとスペースに「略」と記入する。証明問題などは「紙面の都合上割愛した」でもOK。しかし、ものわがりの悪い採点者には、この技を「よし」としないものもいるので注意しよう。
(秋田県・まっちょ)
▼今年から始まった新入試制度で、かなり苦労した人も多いはず。この方法が公で通用するならいいんだけどね。しかし、最近では試験もマークシートが多くなってきたので、



①電車なら、一番後ろの車掌さんの席に座る。バスなら運転席に座らせてもらう。

③テスト必勝法——答えを書くとスペースに「略」と記入する。証明問題などは「紙面の都合上割愛した」でもOK。しかし、ものわがりの悪い採点者には、この技を「よし」としないものもいるので注意しよう。
(秋田県・まっちょ)
▼今年から始まった新入試制度で、かなり苦労した人も多いはず。この方法が公で通用するならいいんだけどね。しかし、最近では試験もマークシートが多くなってきたので、

マークシート用に1つ考えてほしいね。必勝度5だ。
①にらめっこ必勝法——自分の鼻を、思いつ切りほじくる。
(神奈川県・佐々木正昭)
▼……ブツ、ブハツ、ブハハハハツノ、ハガキを読んで大笑いしてしまつた。これは使えるね。よって、必勝度9。というわけで、今回も無事終わることができたね。やはり、3回目ともなると、ハガキがたくさんきてるぞ。みんなもおもしろい作品を送らな

いと採用されないからね。それとオリジナルの必勝法が、少ないので、こっちにもドンドン投稿してくれ。それじゃ、次の課題を発表する。「しらけた場をいっきに盛り上げる必勝法」だ。どんな手を使ってもかまわないから、とにかくしらけた場を盛り上げてしまおうというわけだ。
じゃ、来月もこの楽しいひとときを君たちと過こせませすように……。担当はたけじゆんでした。



▲兵庫県・EXE君



サークル紹介

★ファミコン、アーケードのゲームを中心に研究する趣味友の会では、会員を募集中！セガやパソコンも含むゲームならなんでも好きな人、ぜひご連絡ください。月1〜3回の会誌発行、ソフト会社からもらった品物の定期大懸賞、その他の活動をしています。BEEP読者は入会金無料！まずは60円切手を同封して左記まで。

〒184 東京都小金井市本町5-38-20 小金井郵便局 留 趣味友の会入会案内係

★OH/ソフト会員募集中！MSXユーザーのためのサークルです。現在約100人でソフトの売買・交換、月1回の会誌発行などの活動を行っています。入って損はありません！！入会希望の方は、郵便為替100円（会報のコピー代）と送料60円切手を同封して左記へ。返事は必ず出します。

〒931 富山県富山市豊田ふたば台367-51山腰努 (17) ★F&S CLUBでは、ファミコンとセガを対象に、月1回の会誌発行、別冊の発行等の活動をしています。やる気があり、積極的な人なら誰でも入会できます。まずは左記まで連絡を。

〒896 鹿児島県串木野市

元町98 中山卓海 (10) 方「F&S CLUBに入りたいたい」係

★A・P・Cは、PC-88デイスクユーザーとファミコンユーザーで構成するサークルです。活動内容は、45日間隔の会誌発行、オリジナルソフトの流通等。会誌には、ビデオゲームの必勝法、AVG、RPGのヒント等を載せています。入会金不要、会費は6カ月1000円。案内書の欲しい方は、80円分の切手を同封して左記へ。

〒640 和歌山県和歌山市小松原5-7-39 脇山孝幸 (14) ★ALCARD (アルカード) 会員募集中！ゲームにはまって身動きが取れなくなったMSX、MSX2ユーザーの集団です。おもな活動は、月1回の会誌発行。MSX、MSX2ユーザーの小中学生のみなさん、このクラブをもっと大きくしませんか？ 入会

案内書の欲しい方は、60円切手を同封して左記まで。

〒232 神奈川県横浜市内南区永田北3-20-1 山内新 (14) ★パソコンユーザーのクラブPALでは、現在会員を募集しています。おもな活動は月1回の会誌WINGSの発行。機種は限定せず、アーケードも含めて幅広くやっていきたいと思えます。入会を希望される方は、60円切手を同封して左記まで。なお、交流サークルも募集中です。

〒816 福岡県春日市下白水377-2 一力高広 (16) PAL係
★SSは、全国規模で同年代のMSXユーザー同士の交流をはかるサークルです。活動内容はソフト交換から技術協力など無限。会費はタダ。日本国内にいる13〜15歳の男女まずは左記まで連絡を。

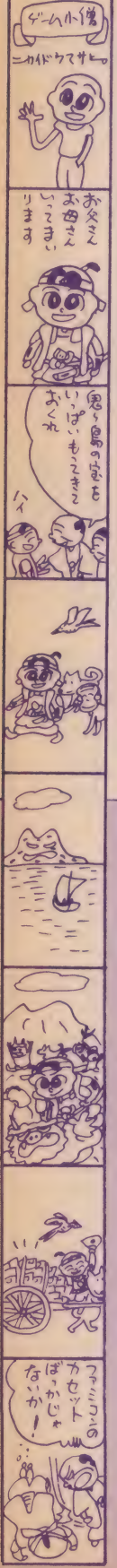
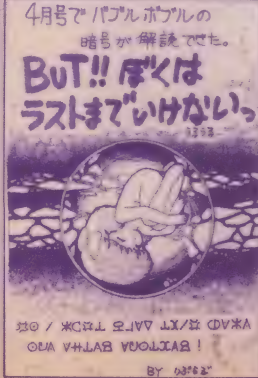
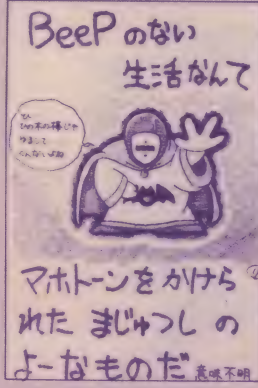
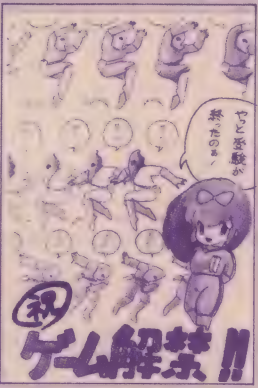
キミのサークルを紹介しよう！

サークル名、活動内容、入会の条件、あて先、代表者氏名、年齢を200字程度にまとめた文章に、連絡先電話番号（掲載はしません）、編集室との連絡のため、をそえてください。その他、会誌等の資料があれば、なるべく同封してください。担当者が電話で内容を確認し、誌面で紹介し、送り先は「BEEP編集室サークル紹介係」です。

今月のMVPPファンマンショー!!

福岡県・りぶらぶ

まあ、見てやってください。手を変え品を変え送り続けたこの努力、文句なしのMVPPだねっ（8枚載つても、ポイントにはMVPPの5点だけだったりする。う〜む……）。



4月号プレゼント当選者(敬称略)

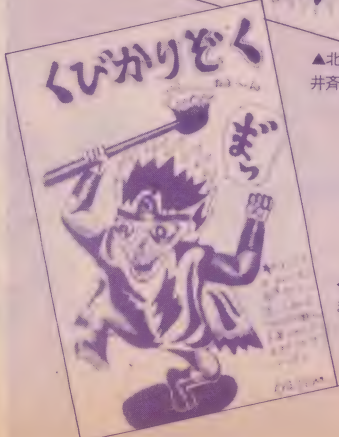
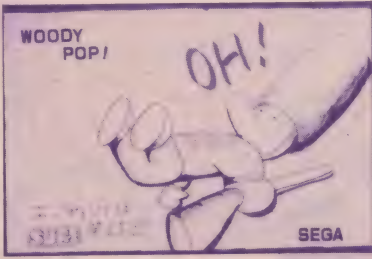


- ①アルゴスの戦士
石川県・水野裕之／岐阜県・川瀬定美／岡山県・杉山聡
- ②ターニーズ2
青森県・矢野真樹／山形県・叶内宏治／神奈川県・えのもとまさき
- ③ロレッタの肖像
東京都・武田元宏／福井県・若林高治／愛知県・佐々木宏二／徳島県・小林順司／大分県・中川敦夫
- ④グレートバレーボール
北海道・高橋健／青森県・桜庭秀喜／千葉県・長野淳一／長野県・名取収一／愛媛県・近藤和人
- ⑤スパーワンダーボーイ
北海道・福島義浩／秋田県・佐々木謙／東京都・松浦淳二／高知県・中山泰輝／山口龍一
- ⑥がんばれゴエモン／からくり道中
神奈川県・城井寿洋／大分県・渡辺智大
- ⑦信長の野望・全国版
静岡県・武田邦彦／大阪府・土井達也
- ⑧ロウ・オブ・ザ・ウエスト
栃木県・日下部実／東京都・富家雅幸／富山県・坪西章／三重県・保田昌義／兵庫県・酒井直樹／広島県・沖田博行
- ⑨D-D-PHOTON・T-Tシャ

- 青森県・天間英人／新潟県・森田武／埼玉県・勝呂晃／奈良県・田村基樹／島根県・天野義行
- ⑩ジョイレーダー
山形県・佐直利昭／愛知県・山本昌之／大阪府・道満博幸／兵庫県・船曳研一／熊本県・畑原倫久
- ⑪マデリン・テレフォンカード
東京都・須山典充／由利敬司／山口県・阿部真一／愛媛県・植村淳／福岡県・坂本芳昭
- ⑫KGDテレフォンカード
新潟県・高倉浩二／埼玉県・奈良良誠／東京都・星武人／静岡県・土屋孝生／岐阜県・片山優道
- ⑬キングレコードカレンダー
北海道・若松滋／茨城県・大津弘毅／東京都・測上哲／静岡県・三浦和典／石川県・広瀬栄治／奈良県・鈴木俊之／大阪府・国津利彦／岡山県・池田明雄／広島県・石川優／福岡県・大石武文
- ⑭光栄オリジナル便せん
北海道・早川誠一／茨城県・倉持伸幸／栃木県・中山靖之／埼玉県・三浦健吾／東京都・吉川求／山梨県・高添敦／熊本正賢／新潟県・増田孝夫／石川県・松井涉／愛知県・鈴木教功／丸山正二郎／大阪府・浜田博之／京都府・村上

- 拓也／和歌山県・三上晴司／兵庫県・安田一也／山下順也／岡山県・馬場浩輔／広島県・山田哲嗣／愛媛県・萬年繁樹／福岡県・井上久信
- ⑮パピロン・ポスター
北海道・越後正一／青森県・川村美知博／秋田県・工藤圭一／富山県・石井篤司／千葉県・塙真吾／土倉雅隆／夏川涉／埼玉県・金子清隆／高橋純一／東京都・井上一哉／神奈川県・平井喜一郎／綾部勲／牧野和秀／加山祐司／大阪府・益栄秀憲／和歌山県・駒井克俊／山口県・弘中欣浩／出口琢磨／福岡県・森下順也／大分県・河野志朗
- ⑯パミューダトライアングル・ポスター
岩手県・斉藤雅洋／栃木県・村上成雄／埼玉県・森田裕之／千葉県・須藤博之／和歌山県・志賀史生／兵庫県・山中久／足立達哉／広島県・児玉宜久／愛媛県・本宮孝則／大分県・末光健士
- ⑰ジャンボウ・ポスター
北海道・板倉保／群馬県・森田裕之／千葉県・小川和重／東京都・武藤光彦／富山県・今村彰男／三重県・三林明洋／奈良県・吉田剛／大阪府・大江博志／持田敬志／岡山県・吉田淳二
- ⑱缶ベンケース(スパーマリアオ2、ソイド、ウルトラマン)
北海道・嶋貴幸／青森県・石

- 岡茂喜／川村正大／東京都・篠原保美／品田淑／神奈川県・深沢光／横溝勝則／小原大助／林武志／愛知県・早川由高／滋賀県・斉藤吉昭／大阪府・崎久保明弘／西岡正樹／兵庫県・坊垣明／岡山県・三浦友行／香川県・三嶋庸恭／福岡県・阿世賀直孝／佐賀県・伊藤泰史
- ⑲ドラゴンクエストII・ミュージックテープ
栃木県・高野隆一／神奈川県・鈴木貴之／長野県・常盤祐治／大阪府・広田一誠／広島県・本田智徳



▲神奈川県・井上俊行君
▲北海道・井上俊行君
▲長野県・まさとん君

今月の講評

おーっと、関東を南北に分割したら、やたらと接戦になっちゃったねえ(まるで数字の操作をしたみたいだけど、ハガキの選定は、暫って公正だよ)。置いてかれそうな九州の諸君、りぶらぶ以外の人もがんばってよね。中国・四国も、確実なポイントゲッター地球丸の抜けた穴を早めにごうにかしなにと……(あ、合格したみなさん、遅ればせながら、おめでとさん!)。なお、今回のポイントには、⑤のたつての希望で、格子力研究所の宿題に応募してくれた諸君の分も含まれているぞ。それと、ビックアップ、伝言板、サークル紹介、ひとことレビューの各コーナーはポイントに関係ないんだよーん。

エリア	先月までのポイント	今月のポイント	計
北海道・東北	24	8	32
北 関 東	25	7	32
南 関 東	21	8	29
中 部	18	11	29
近 畿	15	8	23
中国・四国	16	8	24
九 州	9	10	19

10月号のコメントナサイ

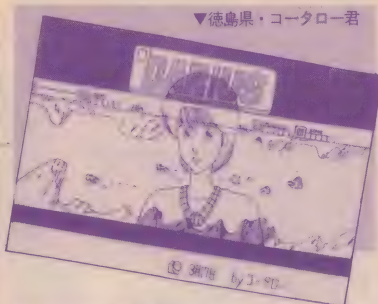
●17ページの使用ソフトが、
「ワールドビルダー」になっ
ていましたが、「ワールドビル
ダー」の間違いでした。

●48〜51ページのペーパーア
ドベンチャーにバグがありま
した。75の「周囲を見るなら
100へ」は、「102へ」
の間違い、97の「どうでなか
ったら102へ」は、「100
へ」の間違いでした。

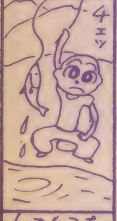
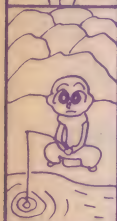
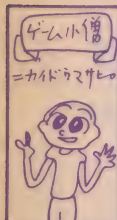
●53ページの「The King of
Chicago (アクティビジョン
社)」は、マインドスケープ社
の間違いでした。

●66ページ、スーパーワンダ
ーボーイの⑧の写真が左右逆
でした。

●75ページ、SEGAゲーム
・シミュレーションビデオの
記事で、「レーザーディスクの
価格が7500円になってい
ましたが、5000円の間違
いでした。なお、SEGAス
ペシャルは、ビデオカセット



▼徳島県・コウロー君



のみの発売で、レーザーディ
スク版はありません。

●特別企画セガマークIIIお買
い得ゲーム虎の巻の中で、北
斗の拳の写真が、左右逆にな
っていました。また、グレー
トバレーボールがマイカード
マークIIIになっていましたが、
ゴールドカートリッジの間違
いでした。

●特別企画の裏表紙、セガマ
ークIII秘コマンド集で、アク
ションファイターの「SEGA
A・C」は、「C SEGA
」の間違い、スベハリのコ
ンティニューの「右、左、右
左、下、上、下、上」は、「左
右、左、右、下、上、下、上
」の間違いでした。なお、ピッ
トポットの無敵他のコマンド
は、レベルセレクト画面で、

矢印を「BIGINNER」
に合わせて入力してください。

●105ページ、地球防衛軍
の隠しコマンドの説明が、一
部欠落していました。データ
をセーブするとき、「Q」を押
すと「どのドライブにセーブ
しますか」と聞かれます。こ
こで「U」と答えるとセーブ
できます。なお、U・Eの戦
闘機は、80機すべてをデザイ
ンしセーブしておかないと、
エラーが出て、遊ぶことがで
きません。

●163ページの出る順ソフ
ト表で、ファンタジーツーン
のメーカー名がポニーになっ
ていましたが、サン電子の間
違いでした。

●165ページの読者プレゼ
ントでロッキの定価が50
00円になっていましたが、
55000円の間違いでした。

BEEPPスタッフ募集

BEEP編集部では、次のような人(アルバイト)を募集して
います。

①コンピュータゲームに関する分野の原稿を書ける人。
②文章は苦手でも、とにかくゲームに自信があり、撮影の手
伝いなどができる人。

以上、いずれも(原則として)18歳以上で東京近郊在住の人に
限ります(男女不問)。住所氏名、電話番号、使用機種、
希望職種、年齢、その他とくにPRしたいことを明記し、B
EEP編集部スタッフ募集係あてに送ってください。B
EETP編集部として登録されたときは、ご連絡します。

バックナンバーの送り先

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル
株式会社ソフトバンク出版事業部BEEP編集部 □□□□ 係

バックナンバーのお問い合わせ

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文できます。どうし
ても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定
価(1冊360円、87年1・3月号は1冊390円)のほかに、郵送料が必
要です。郵送料については、電話でお問い合わせください。

【問い合わせ先】
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル
株式会社ソフトバンク出版事業部営業部 03-261-4095

●86年3月号

特集・16ビットゲームを撃て!!

●86年5月号

特集・ちょっと待って/ファミコン

●86年6月号

特集・近ごろ、ゲームミュージック

●86年7月号

特集・旋廻りのBEEPスポーツ大将

●86年8月号

特集・遠藤雅伸さんとつったBEEP

●86年9月号

特集・シミュレーションゲームの誘惑

●86年10月号

特集・ゲームの美学だ! まいったか!

●86年12月号

特集・とりあえず最終画面まで行ける気にさせる特集



●87年1月号

☆特集I マークIIIVSファミコン紅白ゲーム合戦
・スペースハリアーVSもえろツインビー/阿修
羅VS怒 メトロクロスVSアレックスキッドほ
か
☆特集II この冬、MSXに注目!
・レリクス ドラゴンクエスト/夢大陸アド
ベンチャーほか
☆徹底研究 エリクション
☆特別企画 コナミ・ゲームミュージック



●87年2月号

☆特集I コンピュータとボードのあぶなあい
関係
・ドラゴンバスター/ファンタ/アート・オブ・
ウォー/地球防衛軍ほか
☆特集II ファミコン子塾
・ドラゴンバスター・ディープダンジョンほか
☆徹底研究 摩訶迦羅 ☆特集III MSXランド
・三国志 キングコング2ほか
☆特別付録 GOOD or EVIL (ボードゲーム)



●87年3月号

☆特集I 大波コナミノリまくりっ!!
・10倍楽しい最新ゲームコーナー
ダブルドリブル/エスパードリームほか
・宇のコナミ訪問記/コナミMSXゲーム⑧コマ
ンド集ほか
☆特集II 爆走!! セガレポート
・ダブルターゲット/ウッドィポップほか
☆徹底研究 めぜん一刻 ウィザードリィII
☆特別企画 ゲームミュージック第2弾



●87年4月号

☆特集I ビデオゲーム調査団走る!!
・ダイヤスの構造を探る!! ・必勝ゲーム予
備校(スーパーバブルポブル/源平対魔伝ほか)
☆徹底研究特集
・アート・オブ・ウォー/信長の野望・全国版/パピロ
ン☆セガレポート
・スーパーワンダーボーイ/グレートバレーボールほか
☆ファミコン子塾
・リンクの冒険 グーニーズ2ほか



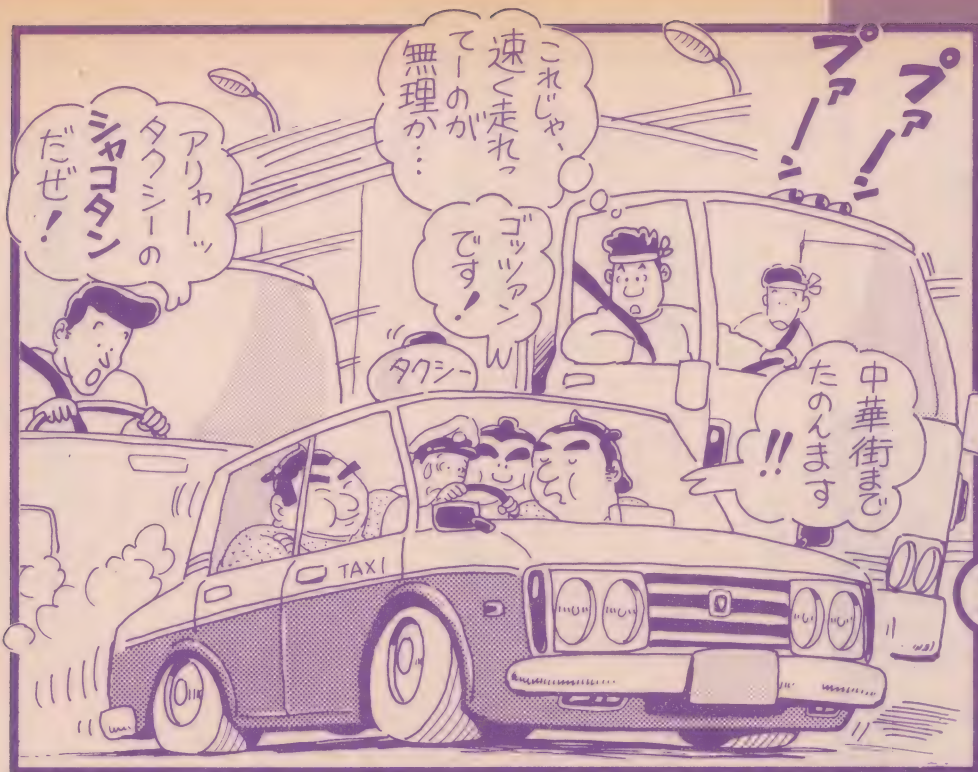
●87年5月号

☆特集I 冒険遊戯がうんとこしょっ!!
・新王取物語「原宿殺人事件/うる星やつらほか
・ペーパーアドベンチャー とつとつ王冠探し
出せ!!「アドベンチャーゲーム対談ほか
☆特集II 春らんまん!! セガレポート
・ロッキョ/スケパン刑事IIほか
☆AOUショーレポート
☆特別企画 セガマークIIIお買い得ゲーム虎の
巻

ゲームデザイナー アイトデライト

シミュレーションゲームを
シミュレートする

③



文・米平 申 イラスト・Y.HASEGAWA

は役者であるプレイヤーに対して

アクシオンゲームの場合、それ

そこです、前回の「視点」の

デザイナーは プロデューサーだ

4〜5月号で「シミュレーション」とはどういうことか? をざっと見てきたけれど、今月はシミュレーションゲームを「デザインする」ときに気をつけなければならぬと思われる点を、いくつか書いてみよう。

シミュレーションゲームにおけるデザイナーの役割は、まさにプロデューサー。いかに「材料」を生かして企画するかポイントだ。今月は「タクシーの運転手」になっ

演者の指導や絵になるポーズをとらせる「演出家」だ。プレイヤーがそのゲーム世界で楽しむためには、「演出家」であるデザイナーのいうこと、すなわち「ルール」に従わなければならない。プレイヤー側の選択の自由は、かなり限られるのだ。逆にいえば、デザイナーには、自分のゲーム世界でプレイヤーを楽しませることに絶対の



自信がなければならぬ。デザイナーにとつて一番難しいのが、このジャンルかもしれない。そしてボクは、このジャンルでヒットを飛ばしたデザイナーこそ本物じゃないかとさえ思っている。何しろ、もっとも直接的にプレイヤーの反響がハネ返ってくるからね。他人のゲームの真似をして、ゴマカしやすいのも一番だけ、後

後まで語り継がれるゲームが多いのもアクションゲームなのは確かだ。目にしてくれる人間がもっとも多い、いわば全国区ってわけだ。次にRPGやアドベンチャーゲームで考えてみよう。この場合は「プレイヤー」をその世界で自由に楽しませる「監督」といえるだろう。

ちょっと見には、前者の立場と似ているようだけど、そこには決定的な違いがある。というのは、アクションゲームのデザイナーは、プレイヤーの「楽しみ方」まで決めてしまうのに対して、RPGやアドベンチャーゲームでは、楽しみ方はプレイヤーにまかされているのだ。

だからといって、こちらのデザイナーのほうが楽か？ というところともいえない。なぜなら、10人の人間には10通りの楽しみ方がある。いいはずだから、全部とはいわないまでも、何通りかの楽しみ方はデザインしておかなければならない。つまり、扱う範囲が前者より大きくなるのだ。

そしていよいよシミュレーションゲームの場合だが、デザイナーの前に、まずプレイヤーの立場について考えてみよう。

手で加工されたものなのだ。シミュレーションは、その加工が最低限におさえられている。

ということは、つまりシミュレーションでのデザイナーは、「監督」であるプレイヤーがうまくゲームを楽しむことができるようにいろんな「材料」を提供する「プロデューサー」なのだ。

「材料」がキメ手!

このように考えてみると、シミュレーションゲームのデザイナーのなかでもっとも重要なものが見えてくる。それは「材料」、すなわち「データ」である。

「シミュレーション」という意味を考えてみると、この「データ」が正確かどうか、シミュレーション性の優劣を決めるといっている代表的な手順であって、すべてではない。

ここでちょっと、シミュレーションゲームをデザインする過程を見てみよう(これはボクの知っている代表的な手順であって、すべてではない)。

- ① テーマの決定
- ② ゲームシステムの決定
- ③ データの収集と調査(リサーチ)

④ 実製作

①の段階で決めることは、どんなで「こと」を、どういう視点でとらえたゲームにするか、そして、シミュレーション性を重視するか、ゲーム性を重視するか。ここで方向性をはっきり決

めておかないと、次の段階で苦労することになる。

- ②の段階では、①で決めた方向性に従って具体的にルールを決める。ただし、細かい部分には手をつけず、あくまで大筋だけにする。
- ③の段階はもっとも重要で、時間がかかるところだ。人によって②と③を入れ替えたり、同時進行にしたりする。

ここでは、ゲームに使用する、または使用すると考えられるあらゆる「データ」を集め、それを②で決めたルールに適合するような形に直していく。そこでゲームの80パーセントは完成したといえる。

そして③でまとまったものを、ゲームの形にするのが④の段階だ。これについては、以前「デザイナー」と「ディベロッパー」の関係で触れたとおりだ。

データ収集のコツ

では、実際に「タクシー」を素材にして実製作に入るまでを段階的に説明しよう。じつをいうとこれは、ある会社に頼まれて作ったゲームの素材の1つで、テーマが地味なためにポツになったものだ。

まず「テーマ」を決める。ここでは「個人タクシーの運転手」の視点で進めるとしよう。

②の段階に移って、典型的な都市を舞台にしたものにするかを決める。そこで、都市全図の「マップモード」と、各エリアに分けて拡大した「エリアモード」を設

定することに。このくらい大雑把なルールを決めたら、いよいよ「リサーチ」だ。

- 実際のタクシーを考えてみよう。仕事は「お客を運ぶ」ことで、
- 基本料金 470円
- 2キロ走ることにx円加算される

● 夜11時〜翌日朝5時までは料金は2割増しという共通点がある。

ここでは、タクシー回の移動距離は2キロを基準にすると適切なのがわかるね(2キロごとx円)。さらに「時間」のルールが必要だというのがわかってくる(11時〜朝5時は2割増しの料金)。ちなみに、このゲームで一番もうけの多いのは「深夜に長距離」のお客を乗せることだ。が、実際は、はたして――

街のなかを走っているタクシー

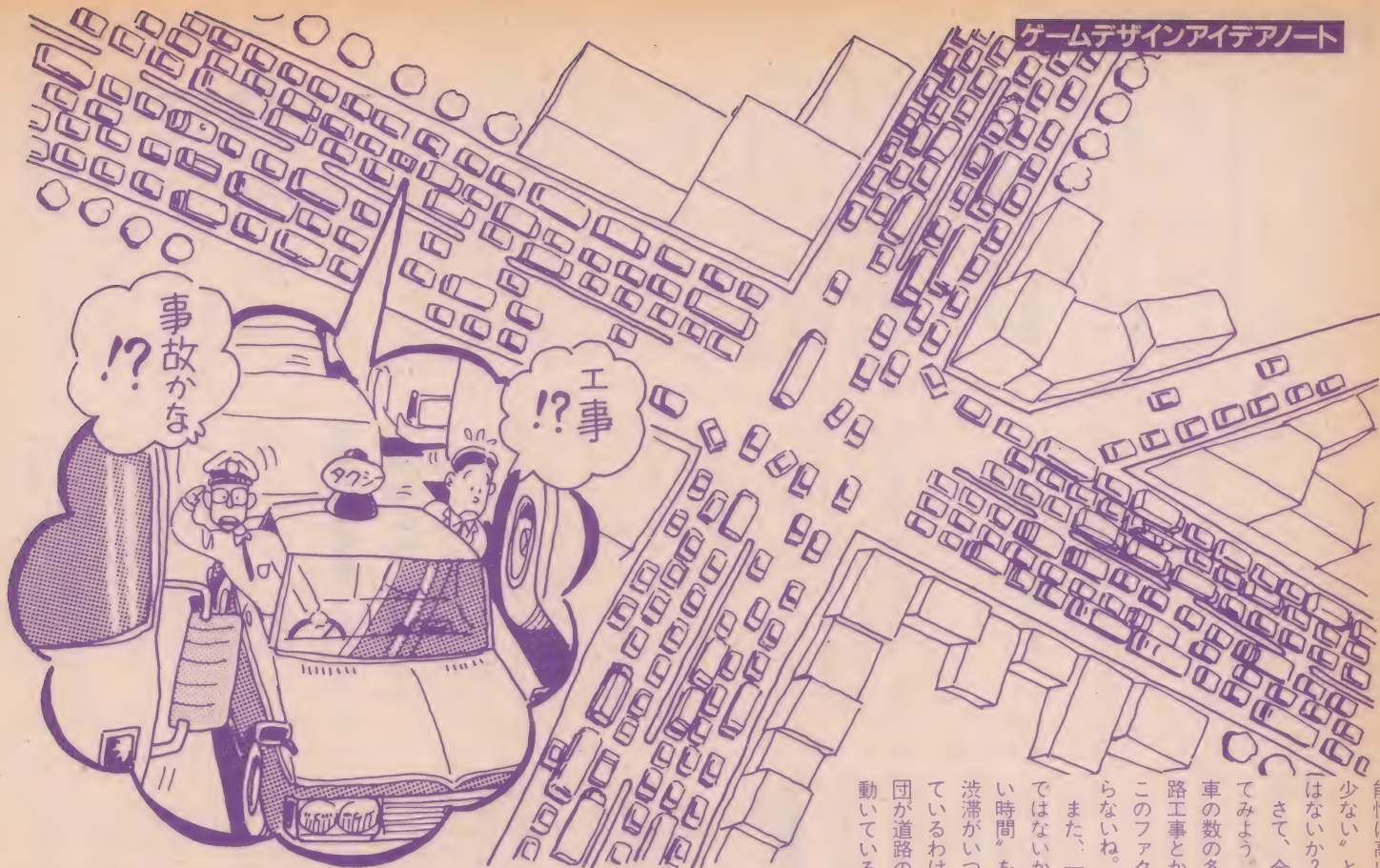


は1台だけではない。ゲームには「他のタクシー(またはタクシー会社)」が登場することになるだろう。さらに、走っている車がすべてタクシーというわけにはいかなかったら、一般車を設定する必要もあるね。とはいえ、何百、何千という車のデータを作るわけにはい

かないから、これをどうにかうまく方法で処理しなければならぬ。そこで「タクシーの運転手の視点」で他の車から受ける影響を考えてみる。車の数が多いということは、道路の渋滞の可能性に結びつく。また、他のタクシーがいるために、いつも自分が客を運べるというわけにもいかない。

とすれば、一般車は「渋滞エリアの設定」で表すといいたくないか? 他のタクシーが集まるエリアは、いい客を乗せられる可

き



能性は高いが、お客の全体の数は少ない」ということにできるのではないか?

さて、今度は渋滞について考えてみよう。渋滞の原因は、確かに車の数の多さにもあるけれど、道路工事とか事故もある。すると、このファクターも入れなければならないね。

また、一日中渋滞しているわけではないから、渋滞の起りやすい時間を考える必要があるし、渋滞がいつも同じ場所にとどまっているわけではないから(車の集団が道路の同じ方向へノロノロと動いているからだよ)、場所と時間の関係を調べる必要がある。

二のように、一つの物事を調べたら、それがまたどんなことに関係があるのかを連想ゲーム的に考えていくのが「リサーチ」のコツだ。ま



わりくどかったけど、だいたいわかってもらえたかな?

デザイナーは、この「リサーチ」の段階でシミュレーションを何回となく行つて、よりシミュレーション性を高めていくわけだね。ちなみに、ボクの知っているデザイナーで、これに一年以上もかけている例があるくらいだ。

誌上テイベロップコーナー

長い間お休みしていたけど、このコーナーへの投稿が結構多いので、そのうちいくつかを紹介してみよう。

最初は、埼玉県の増田貴洋君の『ザ・選挙』。選挙期間中に起きるさまざまなできごとをリアルに再現しようというもので、プレイヤーは候補者となって5つの地区を遊説して回り、票を集める。所持金がゼロになってゲームオーバーだ。『日常生活のRPG』としての応

募で、ファミコン化をイメージしている。入門者用シミュレーションとしてはいいかもしれない。

次も課題応募作で、岐阜県の平長繩新二郎の兄君の「黄金の足を待つ男」だ。なんと、泥棒のRPG。どーしようもないコソ泥から、最後にはあのツタンカーメンの黄金の足を盗むまでになるというもの。戦闘はなしの、課題どおりの作品に仕上がっている。

ゲゲゲのQ太郎君の「ガンバレ新妻! お買い物ゲーム」も、個人的に好きなタイプだった。まだご近所も知らない新妻(早苗ちゃん)が、お姑さんに買い物いいつけられて……という話が、生活そのもの。

今月はスペースの都合で、これだけしか紹介できなかつたけど、『ザ・選挙』は、次回に実例として取り上げてみよう。

ファミン子塾

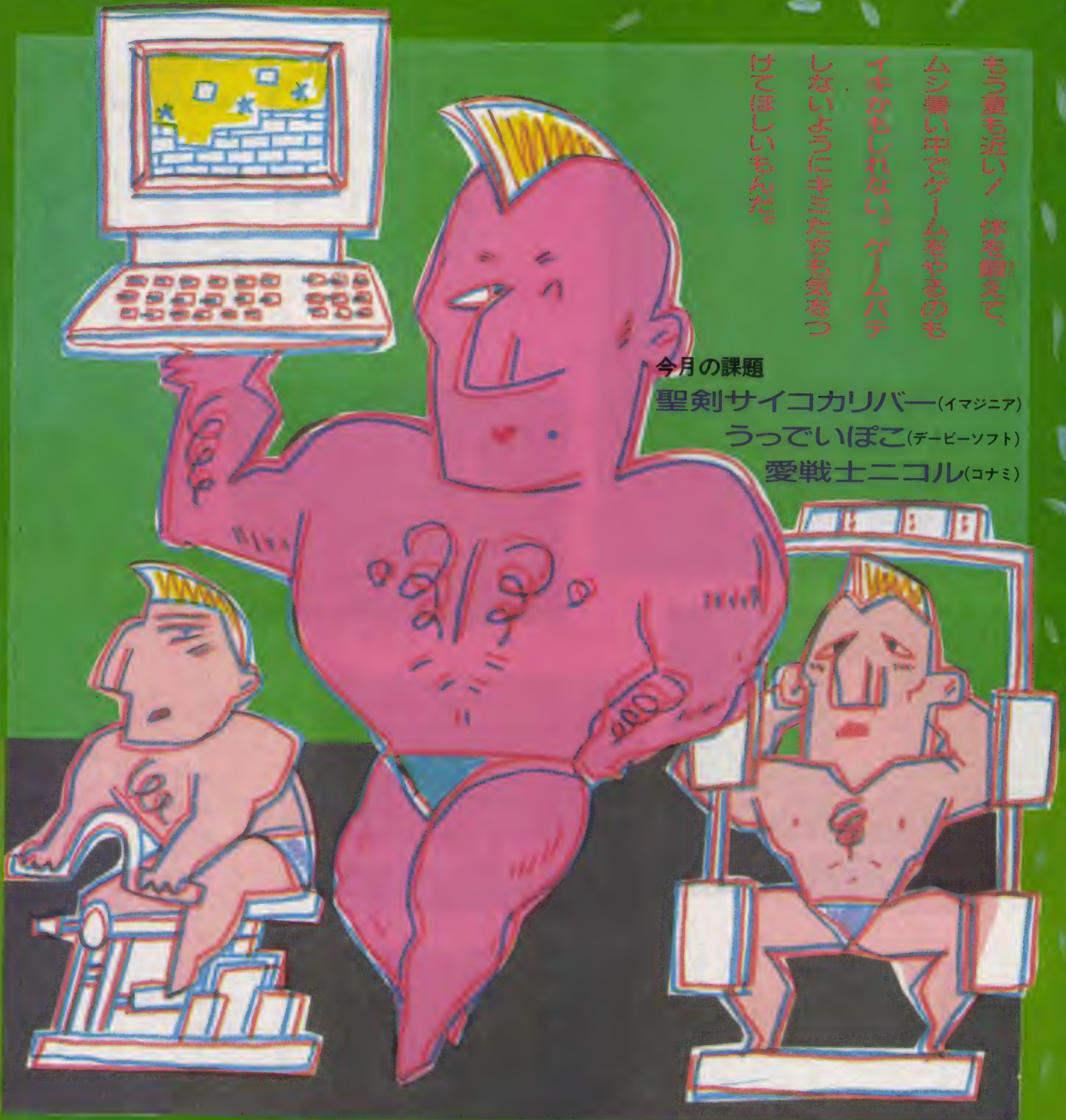
もう夏も近いノ、体を鍛えて、ムシ暑い中でゲームをやるのもイキかもしれない。ゲームハテしないようにキミたちも気をつけてほしいもんだ。

今月の課題

聖剣サイコカリバー(イマジニア)

うっでいぼこ(デービーソフト)

愛戦士ニコル(コナミ)





聖剣サイコカリバー

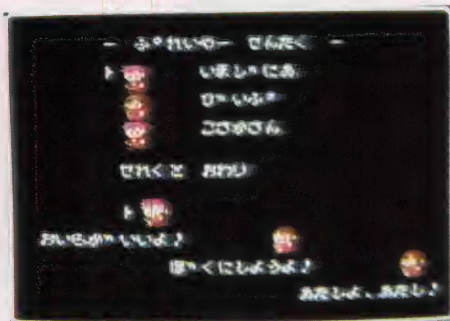
イマジニア **聖剣サイコカリバー**

ディスク 5月中旬発売 4,900円(本、カセット付き) 文/我流子

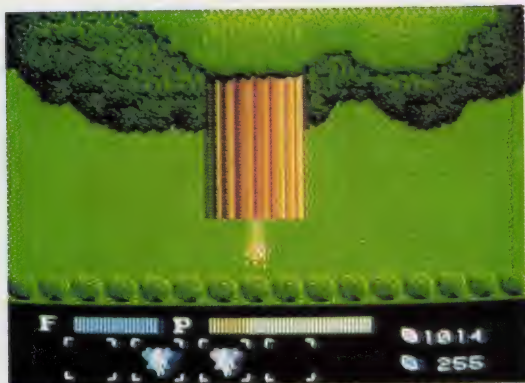
イマジニア第
3弾はアクション
RPGだ。
難易度は特A
級で最後の謎
はハンパじゃ
ない。これは
キミたちへの
挑戦だ!

我流子の 取材日記

その日はイマジニア取材のため、朝早く起きた。「今日のカメラマンは小阪さん、あの人の噂はたくさん聞いているから……」そうこうしているうちに編集部に着



▲プレイヤーは3ボタン。より感情移入できる。



▲エリア1。ここから本当の冒険が始まるのだ。



▲トレーニングステージの1場面。必ず勝っておきたい。



▲今度は体力の修行だ。ここもぜひ勝ちたいところだ。

いた。取材は12時。到着は11時10分、その第一声は「ガリ、小阪さん、近いうちから心配するなって、今日、平日だろ。へーきへーき」

しかし車はなかなか進まない。どうしたのか心配していると小阪さんは「みんな食事に行くと急いでるんだよ。しかしここは東京のド真ん中、サラリーマンが食事するのに行きだろ？ おまけに左車線のほうは、けっこう空いているのだ。ふと横を見た私は、すべてを理解した。なんと小

阪さんは右折専用車線を走っていたのだ。これなら混んであたり前私がおそれるおそれる指摘すると、「ガリ、するどいじゃん」と言いつつ何くわぬ顔。それを聞いていた私は、「僕寝てますから……」と死んでしまった。

そんなこんなでイマジニアに着いたのは11時58分、どうにか間に合った。他にも、書ききれないほどの逸話を残して我々の取材は始まったのだ……。

ちなみに小阪さんは、イマジニアまでの数十分間、シートベルトをしていなかった。

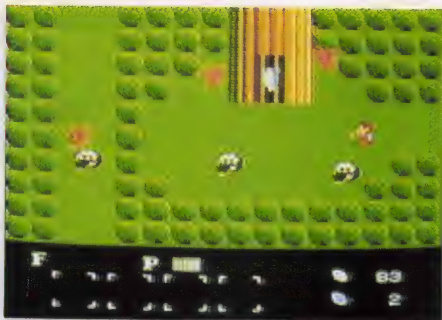
いきなり ゲーム内容へ

平和な国アース・ムーラルと妖精国アールグヘイムという2つの国があった。アース・ムーラルは妖精国の女王フェリオアールグの聖なる力によって守られていた。しかし、それも昔の話。アース・ムーラルは、魔獣たちによって支配されるところとなった。このゲ

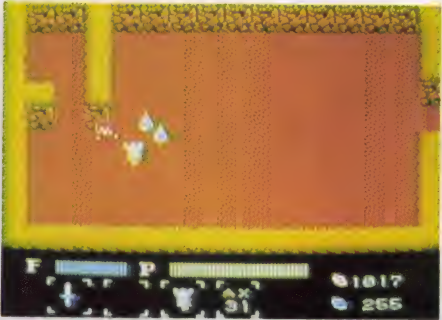
ームの主人公トロールロアは、聖騎士たちの子孫だ。あるとき森の中で、妖精ピビとポボを助けたのをきっかけに、森の聖から聖騎士伝説を聞き、魔獣退治へと出かけた。このゲームの特色はいくつもあるが、その一つにアイドルタレントの『ポピンズ』とタイアップしているところが挙げられ



▲エリア3の砂漠の穴には、こんないいところもあるよ。

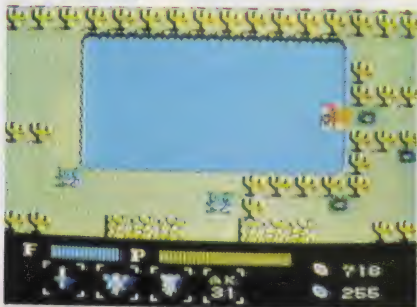


▲あつポボが捕らわれている。ボスを倒してカギを手に入れよう。

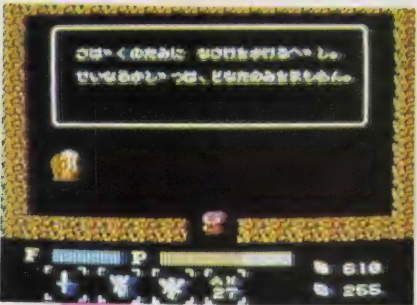


▲エリア2にはピビが捕らわれていた。2人そろえば妖精ポピンズ。

◀ドワーフに何かを与えろってことなのだよ。



▲泉は体をいやしてくれる、重要な場所。



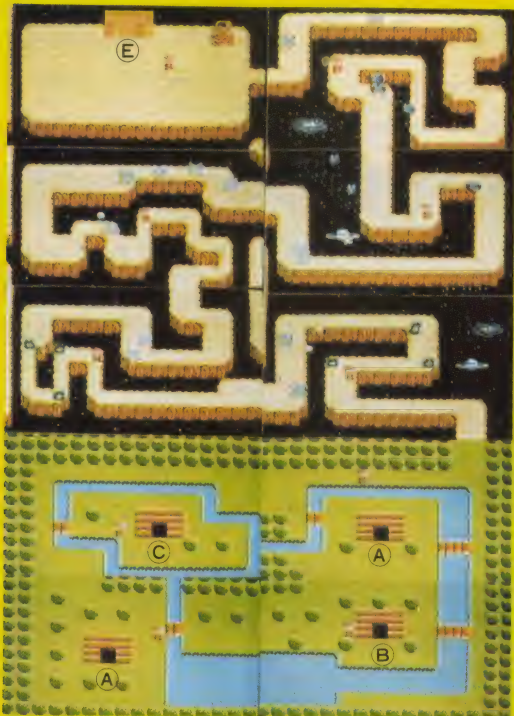
る。主題歌を歌っているだけでなく、ゲームを進行させるうえで絶対に切り離すことができないというくらいのものだ。

次に、このゲームのRPGとしてのおもしろさは、主人公キアラの名前はもちろん、姿も3種類の中から選べることにある。これによりゲームに熱中できること間違いなしだぜ

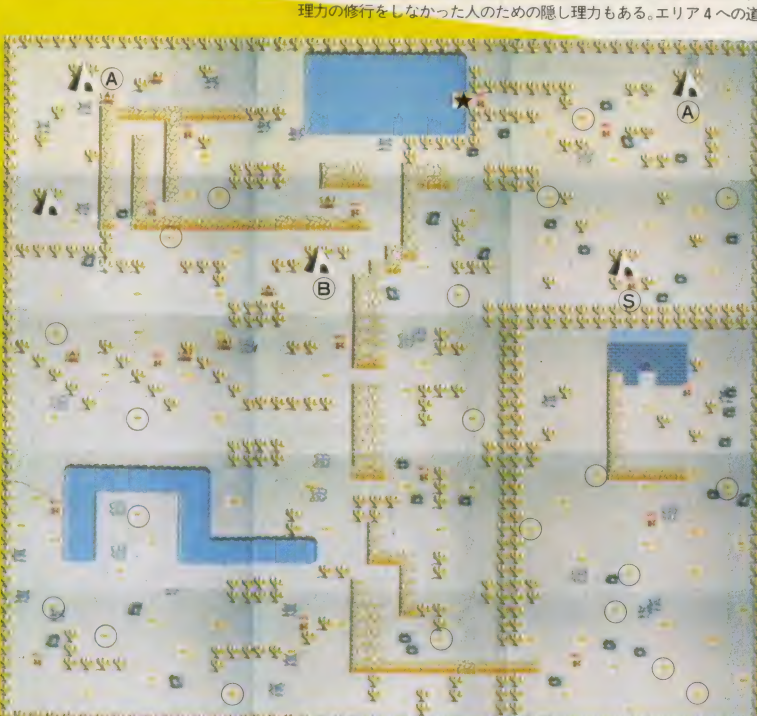
// さらに、体力と理力という2種類のパラメータも用意されているので、ゲームに厚味も出ているぞ。

- ⑤……スタート地点
- ⑤……エリア出口
- ①……ヒント
- ②……お店
- ③……宿屋
- ☆……体力回復
- ◎……重要アイテム
- ①①……通路
- ……穴に落ちる

エリア3 村と星空の小道



エリア3 砂漠



砂漠を歩いていると体力が減ってしまうので、はすの葉を手にいれよう。はすの葉は、どこかのドワーフにフルーツをあげるともらえるらしい。砂漠の落とし穴には背を向けないことだ。敵に当たると背を向けた方向にはじかれてしまうからだ。またトレーニングで、理力の修行をしなかった人のための隠し理力もある。エリア4への道は、氷の剣で開ける。

—ただし、1〜2はのぞく—
おいしいマップ公開!!



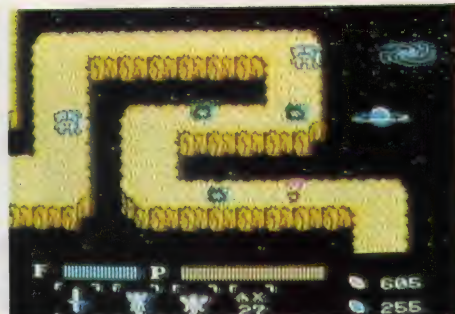
▲エリア5の氷地帯は、スベルことスベルこと……。

最初は、トレーニンググラウンドからゲームが始まるが、ここでキミは第一の選択をしなければならぬ。なぜなら、トレーニンググラウンドには、主人公の体力や理力の修行場があり、その他にもさまざまなアイテムを売っている店があるからだ。しかし、最初に

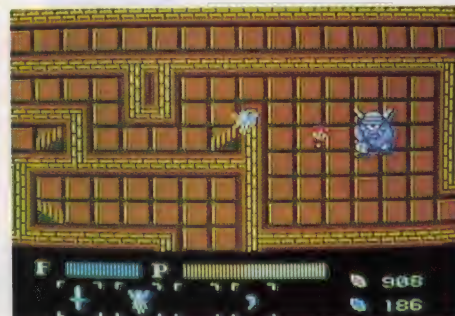
最初が肝心

プレイヤーは金100しか持っていないので、ここで修行をするか、それとも防衛用や攻撃のアイテムを買っていくかで先の展開もいろいろなることだろう。また、こ

こは一度出てしまうと、2度ともどれないのよよく考えてから行動しよう。トレーニングが終わるとそこはもう魔獣の世界。ここで、エリア1、2で行うべきことを書いてみよう。



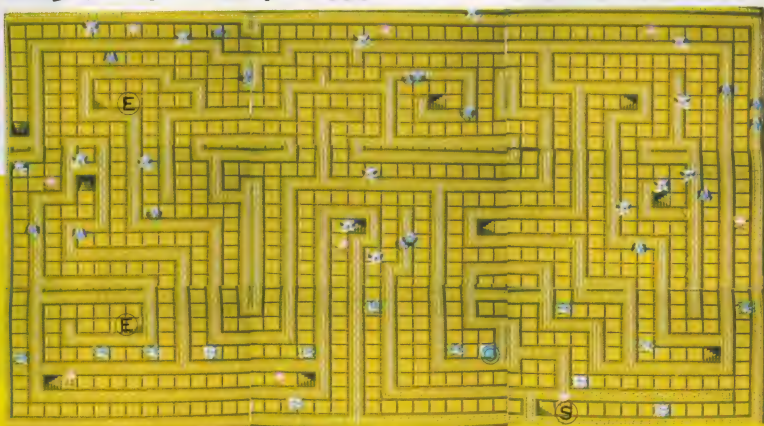
▲エリア3の終盤。いちおう落ちることはない！



▲エリア4の地下迷宮は、超難解。マップを参考に！

エリア4 地下1階

ダンジョン内では、トレアの光りかけがないと中が全く見えないので、店で買っておくこと。また虹の翼、聖なる衣といったアイテムも隠されている。このダンジョンで最も大事なものは、シエルの腕輪でこれをエリア3にいるおばあさんにみせて、聖なるスカーフをもらわないとエリア5へは行けないのだ。



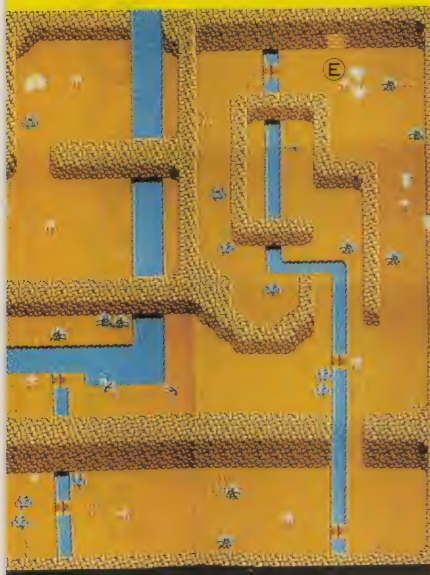
- Ⓢ……スタート地点
- ⓔ……エリア出口
- Ⓐ……ヒント
- ⓑ……お店
- ⓒ……宿屋
- ☆……体力回復
- ◎……重要アイテム
- ①、②……通路

エリア1には、防衛の理力を使うことができるようになる『ボボ』が捕らえられている。『ボボ』がいると、パン（食料）の消費が早くなつて、体力が早く復活するぞ。また、ワープポイントもあるので、有効に使おう。ちなみに、エリア1にいるボスキャラは非常に強いので、エリア2にいる攻撃の理

この世界には、ティアレスの宝石が隠されている。ティアレスの宝石は、ボボとビビを早く呼び戻してくれるというおいしい宝なのだ。また体力回復の泉があるのでしっかり活用しよう。見つからない人は、ボスを倒した後もう1度部屋に戻ってみよう。きっと見つかるぞ。出口はクリスタルの剣だ。

エリア5 氷の世界

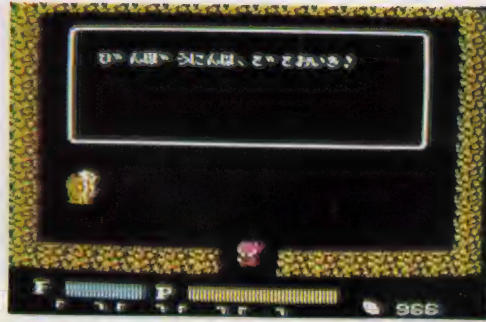
おばあさんにももらったスカーフでみつけた階段を上るとそこは雪国だった。この世界は、氷の国らしくつるつる滑るので、キャラクターのコントロールに気を付けよう。ここでは、下に落ちないが、エリア8では、溶岩に落ちて死んでしまうのだ。ここの扉は、炎の剣で開く。



ファミン子塾

力が使える『ピビ』を助け出した後でエリア1にもどるのもいいだろう。

エリア2には、さきほども書いたとおり攻撃の理力を使うことができるようになる『ピビ』がいる。ここには、後のゲーム展開にとって非常に大切な「フェウルのクキ」があるの



▲お店にお金がないと、こんなメッセージが出る。



▲ピビとボボを飛ばして、ボスと決戦だ！

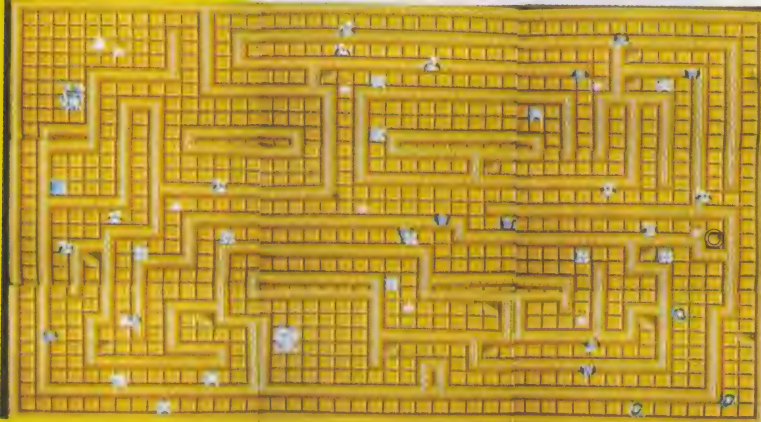
で確実に取っておくのだ。『フェウルのクキ』は、エリア2のボスが持っているよううだ。

ステージ3以降の戦いはマップを参考にしてみてください。マップはステージ7までしか出していないが、実際には9ステージまである。最終ステージは、いよいよ魔王との決戦だ。このゲームは、かなり難易度が高いけど、ステージ7まで行けるだけの実力があるなら、魔王ニグヘグルドは、もう目と鼻の先だ。しかし、本当に魔王ニグヘグルドが最強の敵なのだろうか？ 私は、魔王ニグヘグルドよりも強いボスが存在するような気がしてなら

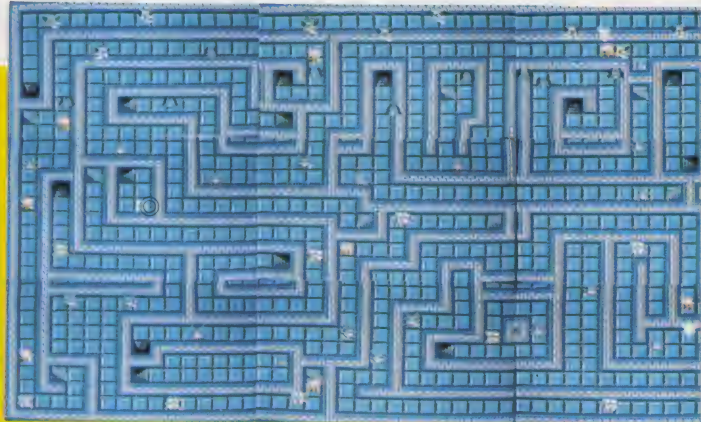
で確実に取っておくのだ。『フェウルのクキ』は、エリア2のボスが持っているよううだ。

ステージ3以降の戦いはマップを参考にしてみてください。マップはステージ7までしか出していないが、実際には9ステージまである。最終ステージは、いよいよ魔王との決戦だ。このゲームは、かなり難易度が高いけど、ステージ7まで行けるだけの実力があるなら、魔王ニグヘグルドは、もう目と鼻の先だ。しかし、本当に魔王ニグヘグルドが最強の敵なのだろうか？ 私は、魔王ニグヘグルドよりも強いボスが存在するような気がしてなら

エリア4 地下3階

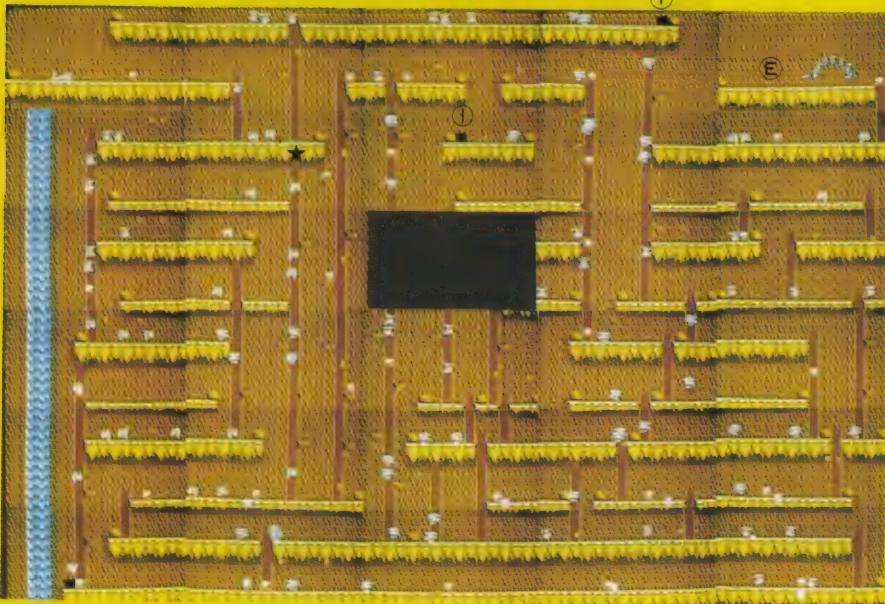


エリア4 地下2階



エリア7 断崖絶壁

頭の上に岩がゴロゴロ落ちてくる。岩に当たるといっしょになって、落ちていってしまう。ここで岩石崩落というテクニックが使える。それにドードのからを持っていないと1ダメージを喰ってしまうのだ。ドードのからは、ある場面の敵をすべて倒すともらえるらしい。ドラゴラという化け物を倒すとそいつの頭に乗って、次のシーンへ。



エリア6 岩山地帯



ポピンズも出てるんだってよ!



▶家でもけっこうヤツてる2人のプレイぶり。とてもさわがしい。

我々は某日、赤坂の吉本興業東京セクションへと向かっていた。サイコカリバーの重要なキャラクターとして登場するピビとポポ、つまりポピンズの2人に会うために、吉本興業で1杯のコーヒーを「おちそうになつて」と、「おはようございます」という明るい声とともに「妖精」ポピンズのおでました。あまりのカワイらしさに舞い上がった我々は、いきなりサインを頂くという暴挙に出してしまい、小阪さんは撮影のセッティングにとりかかる。

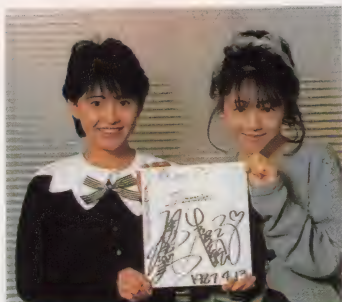


▲左がエミちゃん、右がエミコちゃん。まだ16才の2人だ。

今回、ゲームの中に自分たちが出てくるけど、どう?
「私たち、今2人で住んでるんですけど、ファミコンをやって夜ふかししちゃうほど好きなので、とっても光栄です」
聖剣サイコカリバーのイベントを何か所かやったそうだけど、「新宿でやったとき、雨が降ってきたんだけど、みんな帰らないで

「全国20カ所を回るんだけど、体力が持つかどうかちょっと心配。でも体を動かすのは好きなので、いっしょけんめいやりたいと思いまーす」
などなど、この他にも本音も混ぜて楽しいひとときを過ごさせてもらったぞ。今回特別にビープ

紙袋を頭に被って最後までつき合ってくれて、感動しました」
ゲームやる子は暗いってイメージがあるけど……。
「私たちが最初そうかなあって思ってたけど、イベントに来てくれた人は、みんな明るかったですよ」
夏にミュージカルをやるそう

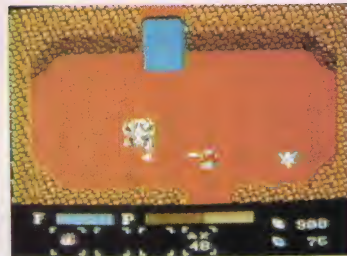


▲小阪カメラマンは、ちゃっかりサインをもらっていた。協力ありがとう。

読者のために、直筆サイン入りポスターを10枚もらったので、プレゼントしちゃおう。どしどし応募してください。あと、ポピンズを起用した新企画のアイデア等あったら、ハガキで送ってほしい。ポピンズの活躍をお祈りして、聖剣サイコカリバーの記事を終わります。



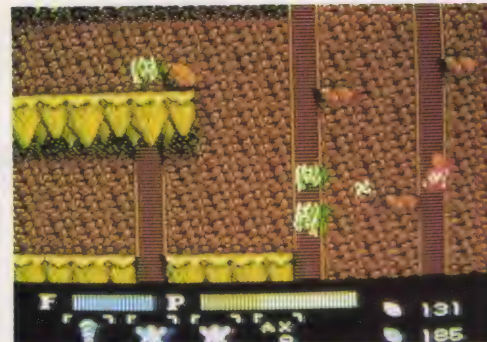
▲すると水は干上がって、体力の泉へ行けるってわけさっ。



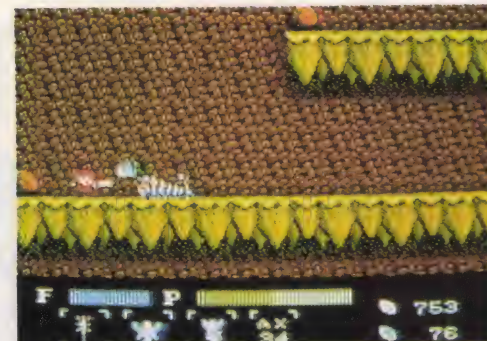
▲エリア6。このボスを倒して、いったんスクロールしよう!



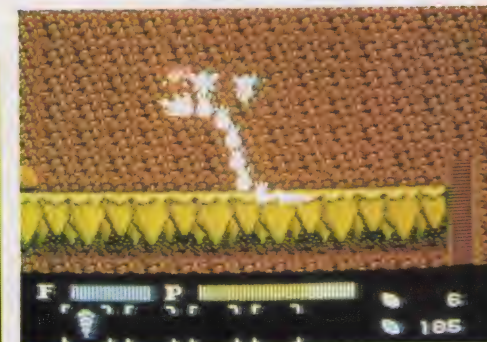
▲ここには○○○があるんだよ!



▲岩に押されて落ちてしまうエリア7。



▲こいつには、ピビとポポを使えないから慎重にこご。



▲エリア7のボスを倒せば、頭に載せて次のエリアへ運んでもらえる。

ない。まあゲームの勘というやつだけどね……。
では、最後においしい情報をいくつか伝授しよう。
まずは体力回復ポイントだ。この場所はいくつかあり、そこに行

くと体力がマックスまで増えると同時に、フェウルのクキにもう一回分貯めて、持ち歩いてしまうのだ。あゝ便利!!
次に理力の修行についてだが、各々のステージにいるボスキャラ

を倒すことによってフェリアアの涙石の青を一つか2つ手に入れることができる。これによって剣がパワーアップされていくのだ。あゝ便利ペリリ!!
というワケで、カワイイポビ

ンズに会えた楽しい取材だった。編の桑原氏は、終始顔がほころびっぱなし、ヨダレたれっぱなしでレコードをもらって喜んでた。もちろん、私は冷静沈着だったけどね、エへへ……。

©1987 dB-SOFT / Layla&dani.

うっでいぼこ

デービーソフト **うっでいぼこ**

ROM 5月30日発売 5,500円 文/TAKE ON/

よ！
 F C 版で登場だ
 “うっでいぼこ”
 いさもピカイチ。
 ラクターのかわ
 トーリー。キャ
 しっかりしたス



お金の落ちてくる木があるけど夜はダメ。光合成できないからだと思う。



スロットマシンの部屋にドロボーの姿で入ると、いいことがあるよ！



宿屋で部屋の番号をまちがえると大変だ。お金をとられちゃうぞ。

ぼこは人間に なれるか!?

いいたいことを最初にいってしまおう(字数が余ったっていいや)。ファミコンソフトは相変わらず数が出るけど、この「うっでいぼこ」は、数々のファミコンソフトの中からよりすぐりの情報をお届けしているファミン子塾で、取り

扱(つか)うにたる内容だと思(おも)う。ストーリーというの(の)はこんな感じだ。いわゆる「ピノキオ」的(てき)話(わ)なん(な)ん(な)だけ(だけ)ど(ど)……。

むかし、むかし(でもないんだな。だ(だ)って家(いえ)の中(なか)にテレビや冷蔵庫がある(あ)る(あ)る(あ)る)ところ(ところ)におじいさん(おじいさん)とぼこ(ぼこ)という(いう)名(な)の男(お)の子(こ)が住(す)んで(い)ました。

ぼこはおじいさんと2人(に)で楽(たの)しく暮(く)らして(い)ました(が)、じつ(じつ)は以前(いぜん)はおじいさん(おじいさん)に作(つく)って(い)もらった(ら)木(き)の人形(にんぎょう)で(い)した(ら)。



ここに入るためには、大きくピットフォールしなければいけない。2回(に)入(い)る(ら)んだ(ら)よ(よ)。

慣れるまでが たーいへん

「うっでいぼこ」は個(こ)性的(てき)なゲ(ゲ)ーム(ーム)だ(だ)。ちよ(ち)っと(と)や(や)って(て)み(み)れば(ば)わ(わ)かる(る)けど(と)、独(ど)得(とく)のム(ム)ード(ード)をも(も)って(て)い

理由(りゆう)を聞(き)くた(た)めに(に)、自(じ)分(ぶん)を人(に)間(かん)に(に)して(して)く(く)れ(れ)た(た)妖(ま)せ(せ)精(せい)を(を)訪(ま)ね(ね)て(て)み(み)よう(よう)と思(おも)い(い)ま(ま)した(た)。

とま(ま)あ、こ(こ)んな(んな)感(かん)じ(じ)。ス(ス)テ(テ)ー(エ)ジ(ジ)は(は)全(ぜん)部(ぶ)で(で)6(む)つ(つ)あ(あ)り(り)、春(はる)、夏(なつ)、秋(あき)、冬(ふゆ)、遊(あそ)園(えん)地(ち)、鏡(かがみ)の(の)大(お)王(わ)じ(じ)る(る)び(び)の(の)城(しろ)と(と)い(い)う(う)構(こう)成(せい)に(に)な(な)っ(つ)て(て)い(い)る(る)。各(ご)ス(ス)テ(テ)ー(エ)ジ(ジ)の(の)小(せう)目(め)標(ひょう)を(を)ク(ク)リ(リ)ア(ア)し(し)な(な)が(が)ら(ら)妖(ま)せ(せ)精(せい)を(を)求(もと)め(め)て(て)さ(さ)ま(ま)ま(ま)な(な)冒(ぼう)険(けん)を(を)続(つづ)ける(る)、と(と)い(い)う(う)ゲ(ゲ)ーム(ーム)進(しん)行(こう)だ(だ)。それ(それ)で(で)は(は)へ(へ)ん(ん)な(な)と(と)ころ(ころ)で(で)つ(つ)ま(ま)ず(ず)か(か)ない(ない)よ(よ)う(う)に(に)基(き)本(ほん)的(てき)な(な)点(てん)を(を)押(お)さ(さ)え(え)て(て)み(み)よう(よう)。



空間にこんな壁があるなんて、テレビの西遊記みたい!



真ん中の石に剣がささっているぞ。『エクスカリバー』っ!



カメレオンは倒せなくてもパスできるんだけど……。

あと、アクションに関していえば、ほこがカサをもっているのがオリジナルのパソコン版との大きな違いだ。これのおかげで、パソコン版のアクション面でののもたもたした感じが大きく改善された。このカサをさしてメリーポピンスながらに空を滑空するほこが、またなかなかかわいくって、全然違和感がないんだ。



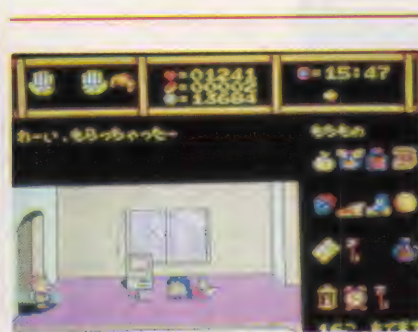
『ためぎ』ってなんのこと? もしかして……。

るんだ。
ボク個人としては、攻略法よりも、このゲームの持つ雰囲気（雰囲気）を伝えて、やってない人の購買意欲（購買意欲）をそそり、かつやっている人はよりゲームにのめりこめるように紹介していきたい。買ってない人も買った人も、まあ読んでみて!

このゲームの雰囲気については順々に説明していきたいと思ってるんだ。だけど実際にその雰囲気をこの誌面からでなく、きみの家のテレビで感じてもらうためには、まずはちょっと変わった操作法に習熟（習熟）しなければならぬと思ふよ。

画面の感じは、ひとことでもいいから紙芝居や絵本のさし絵、という形容がぴったりする。その奥ゆきのある画面の中を、ぼこは行ったり来たりするわけだ。まず困るのが敵と障害物をよけるときのだ。自分と敵の影（影）を見ながらの上下でしつかりよけよう。

戦いまくればHP（♥）も増える。体力の上限を上げておかないと、連続コンティニュー（コンティニュー）が待ってるぞ!
ユーにたよってテクを磨かないでいると後でハマリまくることになるから、一面で源さんやおおかみを相手にじっくり修行しよう。



入るなりアイテムを取られちゃう。あげるものは選んでね。



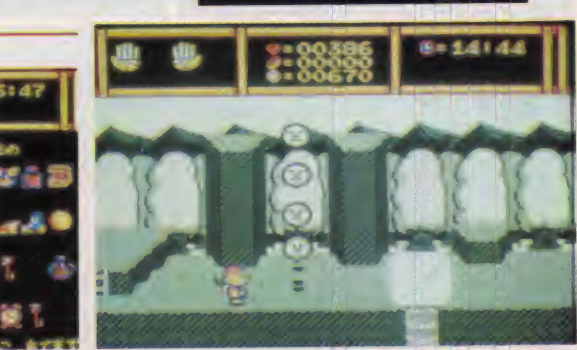
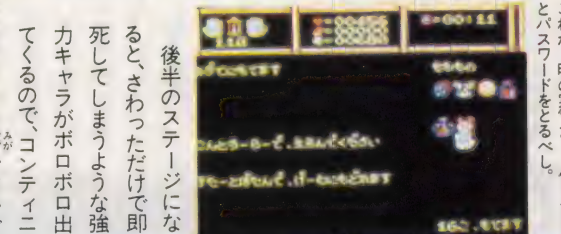
このメッセージが見れるまでバーサンのところに行くんだ。



ネッシーはのってるときはらくちんなんだけど、降りるときに注意してくれ。



森の住人ロドリゲス / まん中へんでやっつけたほうがいい。倒したあとが問題だ。



『時の美』を使って太陽の木を止めろ / サッと通りぬけるんだ。

これが『時の美』だ / 使ったあとパスワードをさるべし。

ファミン子塾

ぼこはアイテムを手を持ちたり身につけることができる。右手でも左手でも物は持てるけど、右手は攻撃用だ。うかつに右手に持って、ローソクとかピンとかを投げ捨ててしまわないように、アイテムの装備には細心の注意を払おう。とくにボスなんかを倒してとつたカギ(しかも一本しかない)をまちがって投げちゃったりしたらもうリセットするしかないぞ。そういう点、このゲームはたいへんシビアにできている。

左手にはたいていローソクとかカンテラを持たせることになるんだけど、不用意に持ったままで女の子の家のなかに入ると、わーい、もらっちゃったーとかいっていきなりふんだくられてしまうから、これも要注意だ。まちがえないようにノ

このゲーム、たいへんメルヘンチックなんだけど、それがゲームの難易度をあげているといえるかもしれない。

童話の主人公というものは、そのシアワセなハッピーエンドにたどりつくまでに、たいてい変なところでまわり道をしたり、悪者に



遊園地につくまでに、キップは買っとくんだよ。フラッピーはキノコを投げろぞ。



苦労して遊園地に来て、遊ぶものがこれしかない……ロバは？

見かけと違って とっても〇〇

身につける。だけど、まずリュックサックを身につけて、16個持てるようにしておこう。このふところの広さが、いざというときに役立つのだ。

ぼこのアクションに関してはこんな感じだけど、とくに重要なのはやはりカサの使い方だ。カサで風に乗れば一人前だぞ。あと、右手による武器の使い方……ヒットアンドアウェイを練習しておけばいいんじゃないかな？



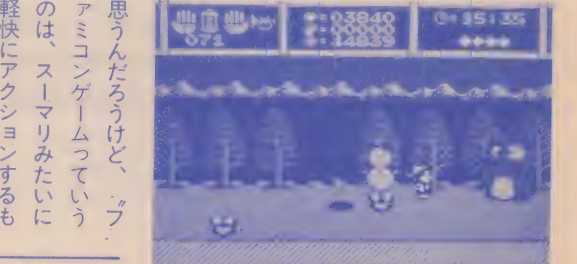
雪ダルマさんは強敵だ！ 攻撃したらすぐよけるんだぞ。



このふき出しの文字から「っ・・」を取るんだ！ さあ、何て読める？



パーサンにミミズをあげるためにはピンをからにしなければいけない。



せんぼうウナージだ！ 穴から脱出しろ！ テクがいるぞ。



これはパーサンがコントローラーで操ってるんだよ。

ダマされたり、あるいは神サマミたいなヤツから試練をうけたりして、苦労するのが世の常だ。

それでこそゲームはやりがいがあるぜ！なんて言葉はこのゲームをやった人の口からはあまり出ないんじゃないかな？ それくらいこのゲームはめんどろうだ。

その「めんどろうさ」っていうのはどこからくるか、というと、みてくれはただ前に進んでいけばまあなんとかなるんじゃないかと思っただけ、じつはクリアするためには地下3階までいかなければならなかったりする。さらに地下へ行くための穴が地面をしらみつぶしにこすらなければわからない……というようなどころにあると思う。

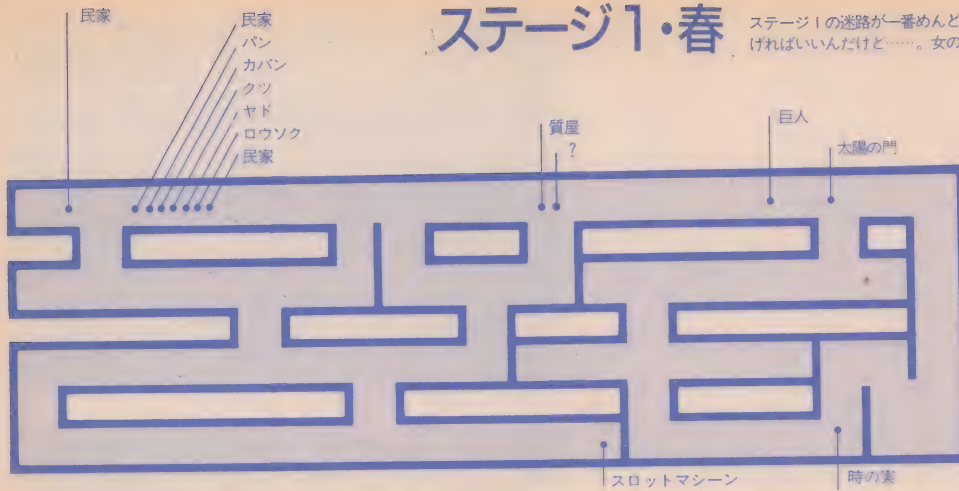
思うんだろうけど、マップアミコンゲームっていうのは、スーマリみたいにして軽くアクションするもんだ。なんて勝手に固定観念をもっている人は、コンティニューするたびに砂をかむような思いをするだろう。これはパソコンゲーム的なむずかしさだ。

だから、このゲームで楽しもうと思っただけ、以上の点に留意して、頭にハチマキしてからスタートしてほしい。マップの用意もできればしておくべきだ。やっていくうちに、時間とともに変わっていく空の色も、村の住人との会話も、各面スタート時のデモ画面もきつときみのハートにしてみてるはず。そこまで達してはじめて、キミはこのゲームの入口にたどりついたといいたい。

そうしてぼこと一体化したキミはゲームの世界をたのむしながらゲームを進めていく。

ステージ1・春

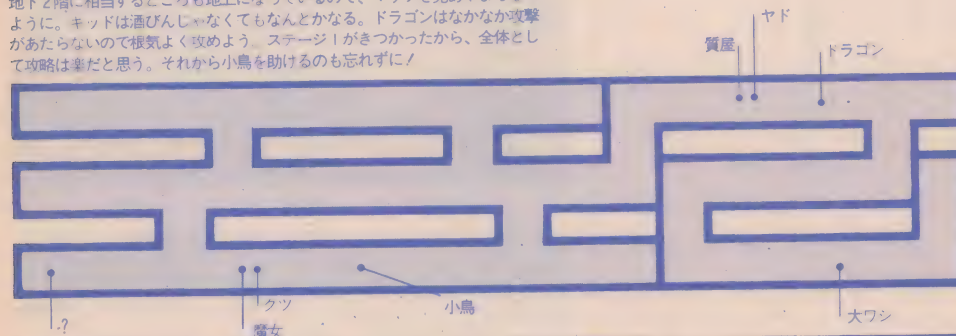
ステージ1の迷路が一番めんどうだ。地下3階の「時の実」は絶対に必要！ スロットマシンでかせければいいんだけど……。女の子になる薬も効果は短いので、アイテムの使い方は注意しよう！



人前に木の人形である自分の姿をさらし、くつ屋に。本当に買うの？ などとバカにされ、また立ちふさがる敵を木の玉やクロワツサン（ブーメランになるなんて！）で打ちししながらの大冒険。
暗くなったら宿屋でしっかりと眠り、朝は太

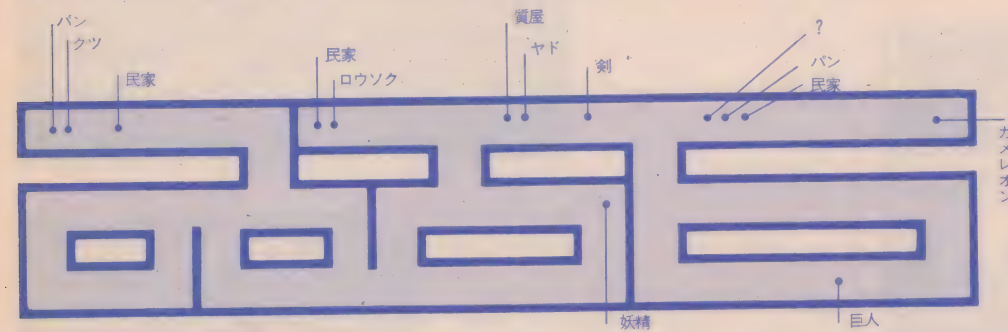
ステージ2・夏

地下2階に相当するところも地上になっているので、マップを見あやまらないように。キッドは酒びんじゃなくてもなんとかなる。ドラゴンはなかなか攻撃が当たらないので根気よく攻めよう。ステージ1がきつかったから、全体として攻略は楽だと思う。それから小鳥を助けるのも忘れずに！



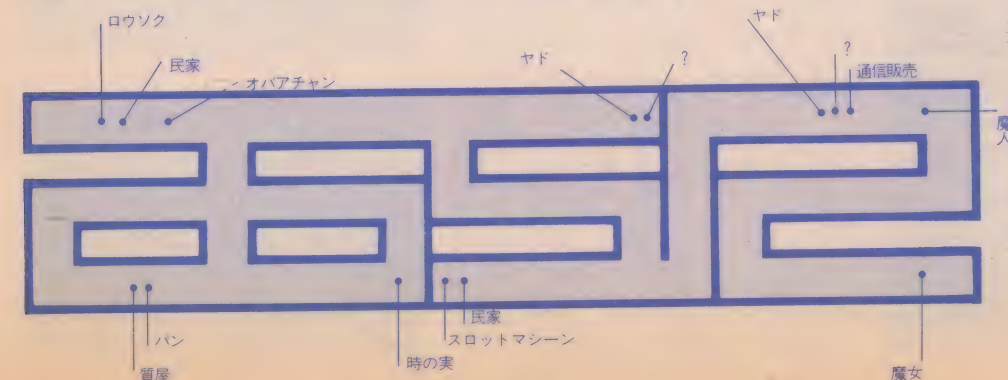
ステージ3・秋

剣をとろう。強力な武器だからテクを磨いて使いきるのだ。氷の巨人はまちがってもスクロールアウトしてころさないように。ニラメッコするんだよ。氷のかけらは左手にセットするといいぞ！



ステージ4・冬

せんぼうウナージって何物？ 何しろ穴をあけて地下の魔女のところにいこう。魔女が大きかったら、それは「みみずパーサン」への配慮が足りなかったからだ。ステージ5用のキップは持ったかな？



FOR EXPERTS

陽といっしょにぼつちり目をさますほ。このライフスタイルに、夜型低血圧の人も思わず生活革命してしまう？（じつは完璧もできるんだけど……）
二二一年でファミコンゲームの種類ははなはだしくひろがった。

アクション、ADV、RPG、体力ゲーム……ひところの「ファミコンゲーム」という単一のイメージではかたづけられないものがある。何がしたいか、というとBEE EPの読者には少ないと思うけど、やっとうちでもファミコンが買えるんだね。やっただあ、ソフトも何か買つてこうか。あ、これ箱絵がカワイイじゃん！とかいってスマリみたいなノリを期待し

てうっていぼこを買っちゃって、現実と理想のギャップに悩んでしまい、5千円近くのお金をムダにしてしまうのは余りにもバカらしいじゃないか、ということなんだ。
だからファミコンやってまだ日が浅い人はこの記事をマップ中心にしっかりと読みながら進めてくれ。決してはずかしいことじゃないよ。悪いのはソフトのゲームバランス

なんだから。ぜひ先の画面まで見てもとをとってね。最後にクイズを一つ。村の住人が家でやってるファミコンゲームは何でしょう？ ヒントはデービーソフトだよ。というこ

おしまっ!

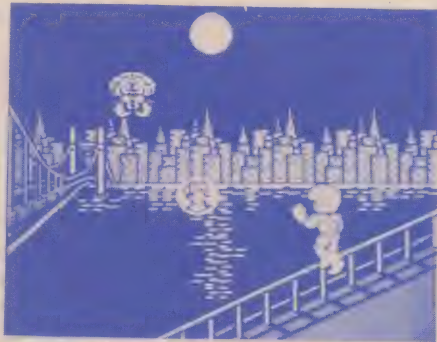
愛戦士ニコル

コナミ 愛戦士ニコル
ディスク 発売中 2,980円 文/権儀菊造

とても入りや
すく、そして
おもしろい。
それが愛戦士
ニコルだ。キ
ミの心にも火
をつけてくれ
るだろう。

菊造じいちゃん の縁側日記

「ううむ……」
「菊造じいさん、さつきから何を
考えてるの?」
「いや、何か血湧き肉躍るような
ドラマチックなことはないものか
と思ってるのう」
「それじゃあコレなん
てどう?」
「なにに、愛戦士ニ
コル……。しかしこの
歳になってファミコン
なんぞ、おつくうでの
う」
「でも、一度やってみ
てよ、縁側で黄昏てる
よりはいいんじゃない
の?」



▲オープニング・デモ。「オーマイハニー、ハニー・ステラ」

「そうか、それじゃあやってみ
るかのお。どっこいしょ、イデテ
テ……」
コナミの新作は、こんなおじい
ちゃんでも体中が熱くなるような
ドラマティック・アクションゲー
ムなのだ。それでは順を追って紹
介していこうと思う。遅れないで
ほしい。

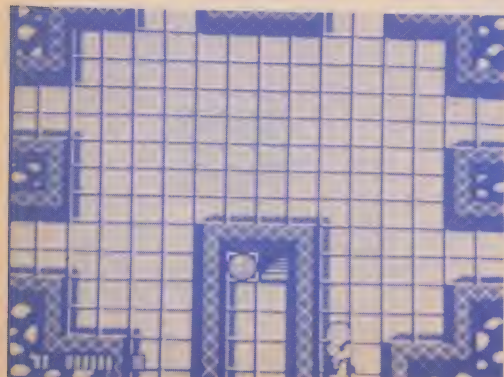
そこは一体どう 世界であるのか

舞台は遠い未来の地球。天才少
年ニコルは、異次元空間移動装置
というモノモノしいメカを完成さ
せた。それに眼をつけたのが悪の
権化、牛魔王。恋人のステラを人
質に、メカの最後のパーツを渡せ
とニコルにせまった。ニコルはそ
の脅しを無視して、牛魔王の待つ
ダイラス星へ向かうと、牛魔王は怒
って異次元……装置を3つに分解

サイボーグ軍団の1人・イマ ノック。自分はロボットの中 でもカワイイと思っている	気弱なスルメリア。いつも 仲間といっしょにいるが、そ のくせナバリ意識が強い。	足の速さはピカーのウォルフ。 とっても臆病だから何かある とすぐに逃げちゃう。	空飛ぶクラゲ・ジェリブーカ。 その日その日を気ままに生き ている。
近よると飛ぶブルークロウ。 イーグルの息子。やし馬根性 が旺盛	とぼけたウルフマン。横には 弾を撃ってこない。ストーン ヘンジ周辺の警備員。	前進しかないイモチュウ。 群れで行動。いつか美しい蝶 になるのを夢みる。	クマカサルか、グリッグ。田 舎を嫌って町へ出てきたが、 なぜかミラクルワールドへ。
壁越えの弾を撃ってくるビビ 少しも近よると、弾を撃っ て威嚇する。	強敵イーグル。ストーンヘ ンジの守り神。優雅な飛び方に 注目!	ネッシーもどき・ディノザウ ルス。地中から時々顔を出し ては邪魔をする。	たえず動き回る、このこ。 草についたコケ類を主食とし ているキノコ型生物。
地雷を落とす、カンカンバー ド。けっこうやっかいなヤツ 地雷を落とす前に倒せ。	邪魔なスケップ。踊りが大好 きで、だれかが通ると喜んで 踊りながら近よる。	親子仲のよい、まいまい。こ ままいとともに、安住の地 を求めて行く。	こいつも手が焼ける、(揚げ) いつもニコニコしているが、 その実体は……。

して、どこかへ隠してしま
ったのだ。ニコルは、ステ
ラへの愛を賭けて、牛魔王
の部屋を目指すのだった。
ついでに操作方法も説明
させてもらいましょう。

- +ボタン フレイヤーを
8方向にコントロールする。
- Aボタン ジャンプ
- Bボタン ショット
- スタートボタン ゲーム
スタートおよびサブ画面へ
の切り替え
- セレクトボタン 画面中



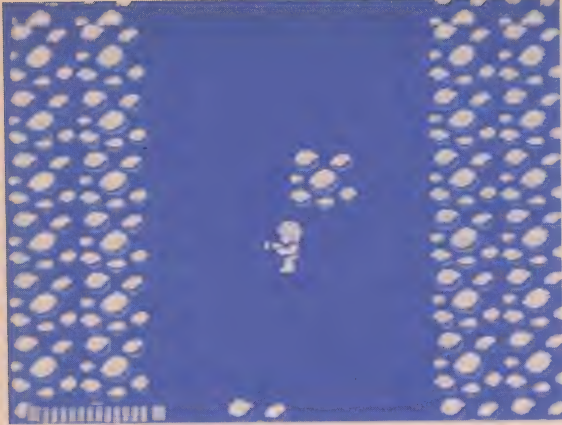
▲1ステージのスタート画面。右も左もわからないけど……

の敵にダメージを与えられるアイテム、コスモボールを使う（もちろんコスモボールは所持数のみ）。移動が8方向だから、ジョイスティックのほうが使い勝手がいいんだけど、スタートやセレクトも使うから難しいところだ。使っているものが一番よいだろうと思うけどね。

ゲームはどう進行するの？

最終目的はステラを助けるために、牛魔王のいるクリスタルパレスに行くことだ。そのためには各ステージに隠された3つのパーツを全部集めなくてはならない。パーツを3つ集めると、異次元……装置を組んで、次のステージへと行けるんだ。

ゲームの基本は全方向のシューティング+アクションゲーム。プレイヤーはバイタリティを持って



▲穴に落ちちゃったー。こういう画面処理のウマさがコナミを感じさせる。

敵を倒した後に出てくるリンゴを取ればよい。リンゴは赤、青、点滅の3種類。赤リンゴは2つで1目盛、青リンゴは1つで1目盛、点滅減リンゴ（ボス敵を倒した後に出てくる）は1つで4目盛それぞれ増える。

この項の最初で撃ちまくれ！といったのは、何も敵を倒すただけじゃない。アイテムの大半はすでに見えているんだけど、けっこう重要なアイテムは隠れていることが多いのだ。今回、マップには、目に見えるアイテムのみ表示しているので、独力で探してほしい。何も無い所を撃つたらアイテムが出てきた……なんてことがあるから注意しなければな

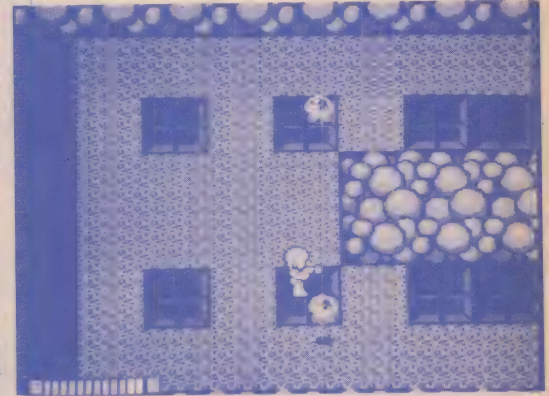
いて、それが0になるとゲームオーバーとなる。もし穴に落ちてダメージ地帯（いわば黄泉の国）に落ちるだけで済むのは、気が効いてるじゃねえか。

ゲーム攻略のポイントとは、とにかく歩きまわって撃ちまくること。始めはマップの広さにとまどうかもしれないけど、複雑ではないから、すぐに覚えられるだろう。パーツのある場所の手前には、必ずボス敵がいる。だから、その前にアイテムをカキ集めておこう。生命値も上限まで上げておくのがベスト。生命値の増やし方は、特定の

▼これがパーツを隠した、クリスタルダイアモンド。



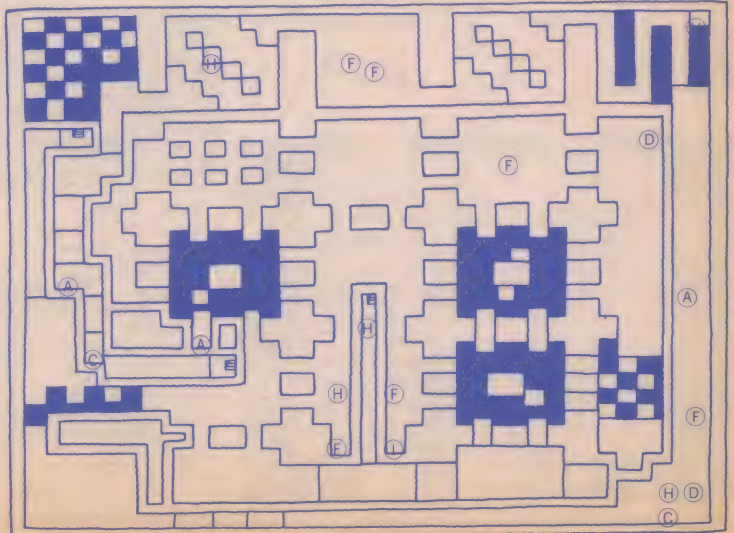
▼ダメージ地帯は連続ジャンプで切り抜ける。敵によっては飛び越えられる。



▲3つのパーツを集めて次のステージへ！敵もキビシイ。

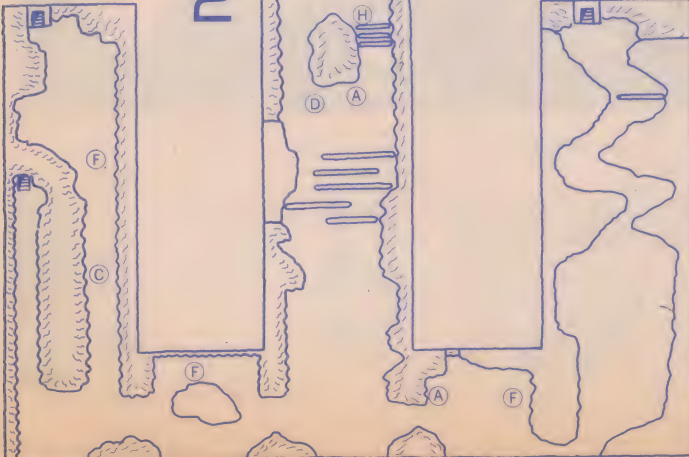
ステージ1

- A…パワーシューズ
- B…キャノンショット
- C…アストロウェア
- D…アストロパンツ
- E…飛距離アップ
- F…ラブポイント
- G…エネルギータンク
- H…コスモボール
- I…連射



ステージ2

- A…パワーシューズ
- B…キャノンショット
- C…アストロウェア
- D…アストロパンツ
- E…飛距離アップ
- F…ラブポイント
- G…エネルギータンク
- H…コスモボール
- I…連射



らないよ。とくに連射アイテムなんてのは、そういうバターンが多いことを覚えておいて損はない……と思うのであるが……。すべてを疑ってみるくらいの気持ちでアイテム探しをするのがいいだろうね。



▲各ステージで、ダイヤモンドを3つ集めるとクリアになるんだ。

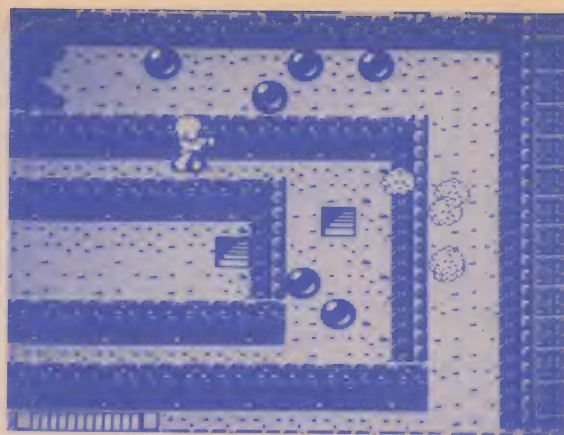


▲ Gondola地帯を制する者が4ステージを制す!?

最後に菊造からアドバイスを授けよう。コスモボールは敵がウジヤウジやるるとき以外は温存すること。ボス敵との戦いで、生命値が危ないときに強い味方になってくれるぞ。

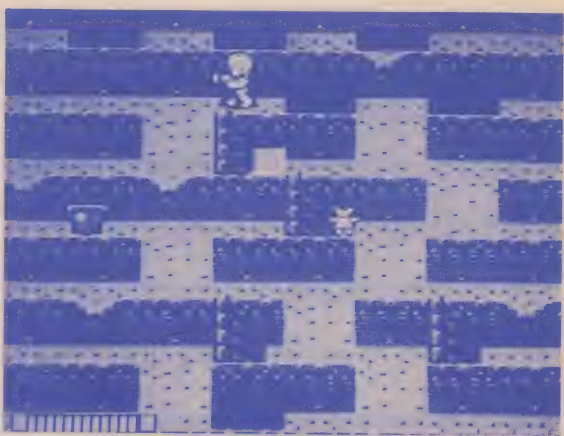
ダメージ地帯に落ちたときは、連続ジャンプをしろ! 溶岩も怖

おトクな情報はあるのであるか



▲3ステージめは迷宮のよう。この丸いヤツは、ショットで壊せる

操作はエスパードリムと同じように4方向なんだ。エスパードリムをプレイしたこのある人は楽だろうが、やったことのない人には、ボスとの戦闘はチョットきついかもしれない。早く慣れようね。

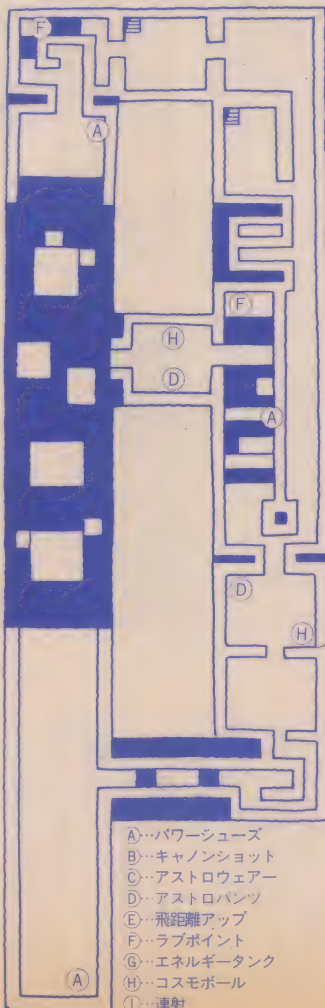


▲出たー! コナミマンの勇姿! 役割も知ってるよね

ステージ4

だ。点数がある条件を満たすと出現するだけ書いておこう。コナミマンを取ると生命値が上限まで増えるんだ。使わない手はないだろう。まあ、とにかく歩きまわることだね。

このゲームを形容しようとすれば、キャラクターはエスパードリム。マップはキングコング2。コナミお得意路線の集大成ってところだ。オープニング、エンディ



- A…パワーシューズ
- B…キャノンショット
- C…アストロウェアー
- D…アストロパンツ
- E…飛距離アップ
- F…ラプポイント
- G…エネルギータンク
- H…コスモボール
- I…連射

ングのアニメ処理はいい味出しているし、ゴキゲンなBGMもお家芸。完成度は高いぞー。コナミならではの小技は、この菊造しかと見届けたぞよつ。

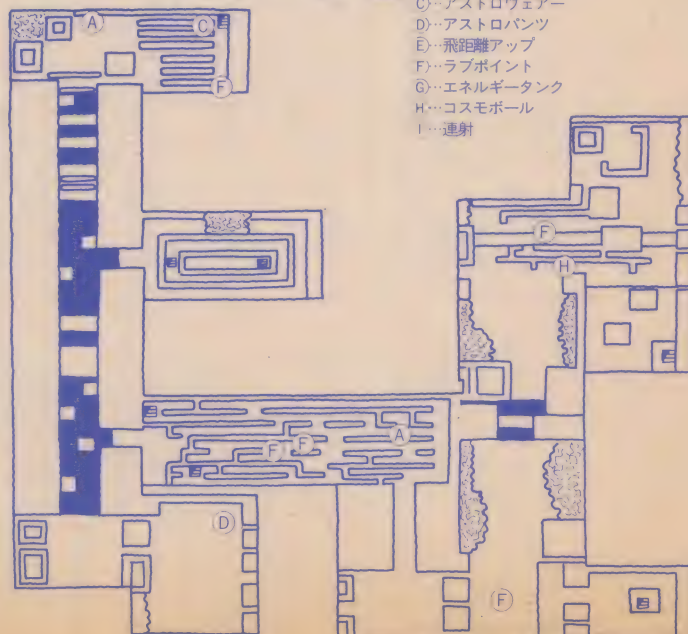
それにしてもキャノンショットはどこにあるんだろう……。

しかし、最近のコナミのゲームは雰囲気がかよったものが多いような気がするなあ。愛戦士ニコルの敵キャラの中にも、以前使わ

れていたキャラクターが出てきている。よくいえば、サービス精神というか、独自の雰囲気作りというか……。悪くいえばマンネリ化なんだよね。

まあ、出すゲームがほとんどオリジナルだし、移植だとしてもオリジナルリティを出しているから文句はいえないんだけどね。これからもファミコンゲームをぐいぐい引っばっていつてもらいたい。

ステージ3

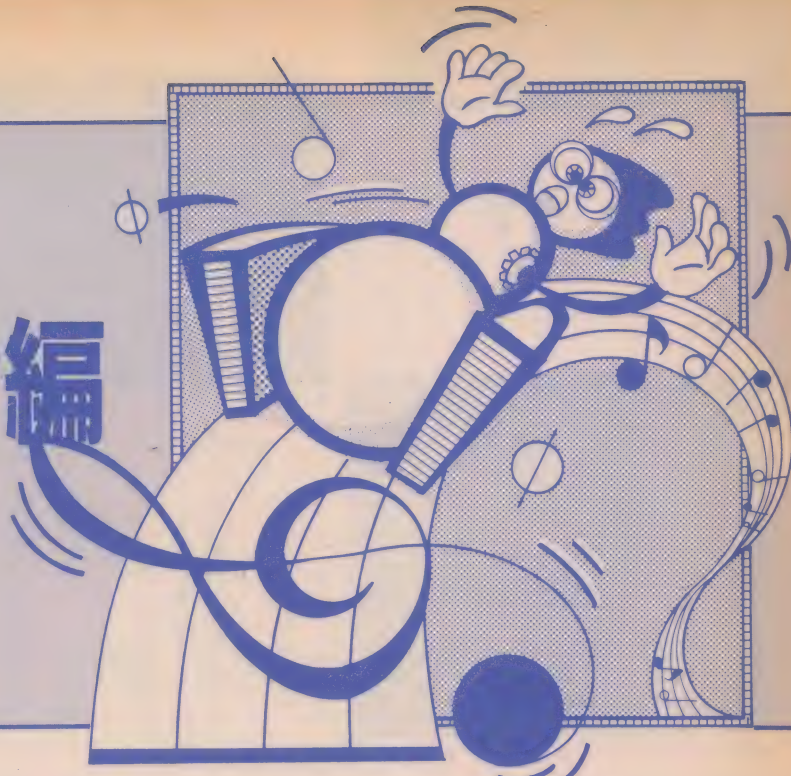


- A…パワーシューズ
- B…キャノンショット
- C…アストロウェアー
- D…アストロパンツ
- E…飛距離アップ
- F…ラプポイント
- G…エネルギータンク
- H…コスモボール
- I…連射

いきなり ミュージシャン編

文/富田丈 イラスト/村田おさむ

ゲームでもない、教育ソフトでもない、『いきなりミュージシャン』でアドリブしちゃおう!



飛んでけ! 楽器コンプレックス

いつの世でも素晴らしい音楽を聞かせてくれる人たちがいる。凄まじいギターの速弾きを見せるリッチー・ブラックモア、豊かで味わいのあるチェロを弾くパブロ・カザルス、人間味溢れるトランペット奏者、ルイ・アームストロング。

彼らは、それらを見聞きしている我々に強い憧れと同時にコンプレックスも植え付けてくれる。「いったい何年練習すれば彼らのようにうまくなれるのだろう」「譜面も読めない僕には楽器を持つこともできない」「そんな悩みを抱えているあなたノ、ついに出ましたファミコン・ソフト、その名も『いきなりミュージシャン』。これさえあれば、キミもいきなりミュージシャンだ。

このソフトの素晴らしいところは、いっさいの小難しい理論はコンピュータに任せてしまい、我々ユーザーはひたすら音楽を演奏する気持ち良さだけを楽しめばよいというところにある。

この企画はファミコンだからこそできたのであって、パソコンソフトなどではこのような大胆なことはできなかっただろう。遊びのためのコンピュータ、ファミコンならではのソフトといえる。

アドリブって、 なんだ!?

さて、このソフトがどんなものかというのはもう他の雑誌などでいろいろと取り上げられていると思うので、わがサウンドクラブでは、なぜコントローラをでたらめに動かすだけでそれらしい演奏ができるのかというのを考えてみよう。それにはまず、アドリブということについてお話しせねばなるまい。

アドリブ、日本語でいうと即興演奏のことである。これはミュージシャンがその場のフリーリングで自由にメロディを変えて演奏すること、ジャズなどにおいてはほとんどアドリブが主体となっている。これはミュージシャンの個性が強く現れてきて、同じ曲を演奏していても人によってはまったく違ってよいほど違った曲想を受ける。なぜアドリブをするのか? それはミュージシャンの自己主張であり、またそのときの彼の心理状態を表に出す役割も果たす。

デビューしたてのころのダウン・タウン・ブギウギ・バンドなどはテレビに出るたびに驚くほど演奏が変わっていた。

機嫌が悪そうなどきはいい加減な演奏をするし、ノッてるときは心にズンとくるような演奏をしてくれる。

そしてそれにより彼らの気持ちに手が取るようにわかったものだった。

ロック界で一番最初にアドリブ演奏といえるものをしたのはギターの神様、エリック・クラプトンがいたクリームというバンドだったといわれている。彼らのライブは延々十数分におよぶアドリブで構成されており、聴衆は度肝をぬかれた。こんな演奏もあつたんだ。そして演奏する側も、聞く側もアドリブというものの素晴らしいさに惹かれ、今やアドリブはミュージシャンにとつて当たり前のこととなってきたんだ。

人はなぜ、高いお金を出して生の演奏を聞きたがるのだろうか。もちろんミュージシャンたちを間近に見たいという気持ちもあるだろうが、それ以上に、今日はどんな演奏を聞かせてくれるのだろうかという期待して行くのではないかな、それすなわち、アドリブを聞きたいがためなのだ。

おいおい、BEEPって音楽評論誌だったつけ。学があると、ついでに口がすべっちゃってねー(自分でいうなって)。

しかし、アドリブといつてもめちゃくちゃに演奏しているわけではなく、ある決まりに従って演奏

いわゆるスケール が決め手!

している。そうでなかったらだれも苦労はせん。その決まりのことをスケールというんだ。これが今回のポイント!!

さあ、それではさっそく「いきなりミュージシャン」をファミコンにセットアップ。世界地図の画面を出して「ROCK」を選び、実際に演奏してみよう。そのとき画面をよく見ながらゆつくりと一音ずつレバーを上げ下げしてみよう。何か気付かない? そう、ある一定のキーしか押さえてないんだよね。このキーの並びをスケールというわけ。



だ。これは音楽用語では、「ブルー・ノート・ペンタトニック・スケール」といい、ロック、ジャズ、フュージョン系でもっとも多く使われているものだ(もっともここでは装飾和音にソの♭が加えられています(すけどね)。ミュージシャンたちは、このスケールを使ってアドリブをしているわけだ。

では次に「SCOTLAND」を選んでみよう。図2を見ると、ドからシまできれいに並んでいるよね。これは♯も♭も付かない純粋な音階で、いわゆる私たちが普通に使っているやつだ。

これは音楽用語で教会旋法とい、**「アイオニアン・スケール」と呼ばれるものだ。**

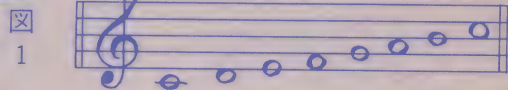
さみきみ、こーゆーのは役には立たないけど覚えておくと自慢できるぞ。音楽の時間なんか「先

生、この曲は教会旋法のアイオニアン・スケールですね」などといえは教室のみんなが尊敬すること請け合いだ。

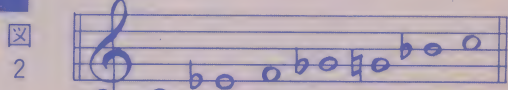
ためにピアノの前に行つてここに記譜しておいた譜面どおりに適当に弾いてみてごらん。本当にそれらしくておもしろいよ。

次は「ARABIA」を選んでみよう(図3)。これはまたややこしいスケールで、「ハーモニック・マイナー・フィフス・ピロー」と呼ばれるものからラの♭を取ったものだ。どうです、いかにもアラビアしてるでしょう。

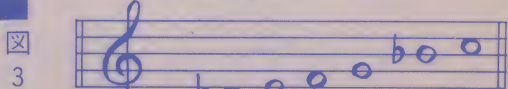
図4は「CHINA」、中国風の音階だ。これは俗にヨナヌキ音階と呼ばれ、アジア系列の民族音楽にもっとも多いスケールだ。もちろん、日本も例外ではなく、「あかとんぼ」をはじめとして「箱根八



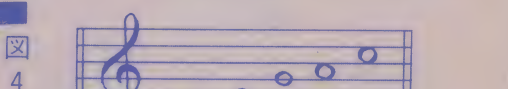
ブルー・ノート・ペンタトニック・スケール



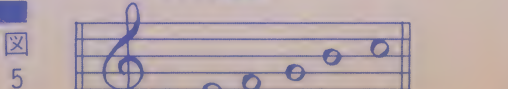
アイオニアン・スケール



ハーモニック・マイナー・フィフス・ピロー



ヨナヌキ音階



フロノキ音階

ファミコンサウンドの限界に迫る

さて、音楽の理論的なことばかり話してきたが、ハード、ソフト的にもこのソフトはたいへん優れている。はっきりいってファミコンのサウンドチップの限界に迫っているともいえるほどだ。

チヨキング、チヨーク・ダウン、ディレイ・ビブラート、トレモロなどのエフェクトはもちろんデルタ変調からリアルタイム・レコーディングまでありとあらゆるサウンド効果を使っている。今後の東京書籍のサウンドからは目が離せないぞ。

そんなわけで私たちは気軽に音楽で遊ぶことができるようになった。ゲームでもない、教育ソフトでもない、まったく新しいソフトの登場にファミコンの将来が見えないか!?



里」など、多くの曲がこのヨナヌキのお世話になっている。

え? ヨナヌキの語源? それはその曲の根音から数えて4度と7度の音が抜けるからなんだ。そう、図4でいえばファとシの音ね。

今度は日本の「OKINAWA」を見てみようか(図5)。これもフロノキ音階といわれ、2度と6度の音が抜かれてるわけだ。ここではレとラの音ね。

Beep Press

Pirate Edition

ビーブ・レス パイレーツ エディション
デスクトップ パブリッシングで発疹

申し遅れたけれども、ビーブ・レスのレスとは「...の無い」、パイレーツ・エディションっていうのは「海賊版」だからして、ビーブなんかなしでもここだけ読んでくれればよいという身勝手なのがこのページ。今月の1本やら、今月の1題やら、海賊版悪魔の辞典などなどひとくせ違った内容が君を待っているぞ。

今月の1本

今月の1本は、「ヤワラ」をお届けすることにしよう。「フジヤマ・ゲイシャ・ハラキリー」といえば、インド人もびっくりの日本の顔だね。

でも、柔道だって負けず劣らずインターナショナルだよな。おっといけない、高度な言葉を使ってしまったな(ど、どこが!)

巴
投
げ
之
図



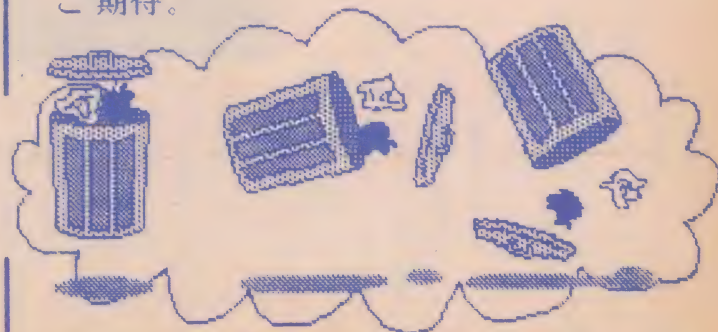
と、いうわけで(どういうわけか)ソフトの話と思ったら大間違い。えっ、あんだって! 最初からわかってたって。そりゃぬあいよ。

愉快痛快奇々怪々(ゆくわいつうくわいききくわいくわい)とはこのことだ。

なんてたって、なんだからね。というような、Beep 3月号のビーブ・レスの書き出しに似た感じで始まりましたのがビーブ・レスです。似てるっていうことは、違うということですが...

さて、先日ある書店にてBeepを立ち読みしていた私は、阿木二百氏のビーブ・レスを見て感動しました。日本の雑誌の中でたぶん初めての試みであろうDTP作品の、それも連載物が始まったのですから(じつは、異様に大きい字と、横書きなのに右から左への構成に驚いたんですが)。

ということで、このページ、同じアップルのユーザーとして大変興味を持ったわたくし、ペンネームも「嘘 八百」がお贈りするデスクトップパブリッシング第1作、パソコンの機動力を活かして**ゴミパケツをびっくりかえしたようなもの**にしていくつもりだから、乞うご期待。



タケシ、すべて解決した。すぐ帰れ。こんな投稿を待つ!(阿木二百より)

広告のコラム

今年のDPの流行は、名刺だ！ ってなこといわれてその気になって、私も名刺を創ろうと構想を練りながら街を歩いていたところ、まったく知らない仲である見知らぬ人より名刺をいただきました。それが、私の求めていたユニークな名刺だったので。証拠物件その1は、ご希望にそいますかどうか、その「ユニークな名刺」です。私が唐突（とうとつ）にこれを見せられ、あぜん としていると、その人物は「これでもか」といいつつ証拠物件その2を差し出したのである。郵便局の宛名書きの見本のような名前だが、彼こそは、今週の珍名さんでも有名な「めいし たろう」さんだったのです（2番目のオチは苦しいなあ）。



証拠物件その1



証拠物件その2

海賊版悪魔の辞典

(A)

APPLE

アップル (名) りんごのこと

(B)

BEEP

(名) 夏などに、蚊を駆除するために使う薬

そら、ベープだべ。

おあとがよろしいようで...

今月の1題 プログラマーズ・ハイ

まったく勝手にコーナーを作ってしまうのも、DPの強味というか、作者の気まぐれというか、楽しいなあ。

さて、Beeperの諸君（偉そうに）は、「プログラマーズ・ハイ」を知っているかな？「ヒネルト・ジャーデル」が水道であることや「オスト・アンデル」がまんじゅうであることを考えると、プログラマーの返事のことだと思いがちですが、違います。

そう、賢明なる読者のみなさんは、すでにお気づきのことと思いますが、プログラム（そのプログラムの説明原稿を含む）の作者が、HI（ハイ）な気分になることです。ソフト・バンクのOh! シリーズや、ASCII、I/Oなどのプログラムおよび原稿を書いている人達なら毎度毎度体験しているんです。

では、どのようなとき、どのようにするのかを紹介しましょう。

*どのようなときか？（5条件）

1. . . . 3日以上半徹（半分徹夜）をして
2. . . . 締切は、すでに過ぎ
3. . . . やけになりかけたところで
4. . . . 急にアイデアが浮かび
5. . . . 最後は、2日徹夜で完成

*どのような状態か？（5症状？）

1. . . . モニタがバラ色に見え（疲れか？）
2. . . . BEEP音が小鳥のさえずりに
3. . . . 夜明けの空は26万色に
4. . . . FENから「おめでとう」が聞こえ
5. . . . やがては深い眠りに...

*プログラマーズ・ハイの仕組



ほとんど発狂しているとしたか、思えない状態です。みなさんもこういう仕事だけは避けるのが、幸せへの第一歩ですね。

イラスト研究所

短期集中連載

第3回

格子力™



いやー、今回はイラストが多いうえに原稿も多くってまいった。おまけに筆は「イラストは原寸でお願いします」などというから、キッチキチになっちゃった。ま、キミたちに格子絵を学んでもらうにはしょうがない……

監修/天内 潤 指導/Nikov イラスト・文/氷水芋吉

← 格子力常連並みイラスト

まずは読者のおてまみをは。
「芋吉さんは格子力で、地球丸さん並みの格子絵が書ける、みたいなことを書いてますが(笑)註書いた覚えはないぞ」詳しく説明してください(兵庫・香山治彦クン)うむ、キミは非常にタイミングのよい手紙をくれたものじゃ。今

回の講義では「より進んだドット表現」と題し、いろいろなテクニクをただ書き並べるつもりだったんだけど、キミの手紙で気が変わった。ちようどうまい具合に、手近に地球丸クンのイラスト(図1)があるので、今回はそれをドット絵に直しながら、そこで必要になる技法を解説していくことにしよう。名付けて「格子力常連並みイラストを描く方法」。

← スペシャル・ドット・イフェクト

解説を始める前に、まず一言。今回は図・イラストが多いので、文章のスペースがちよっと窮屈だけど、そのぶん高密度進撃版でいくので、遅れないようにしてきてほしい。それじゃあいくぞ！

●線の強弱を表現する

図1のイラストは、そこかしこに「強弱のついた線」があるのがおわかりかな？(たぶんGペンで描いたのだろう)このような線の描き方も、第一回で説明した曲線の描き方とあまり変わらないんだね、じつは。図2のように、線の外側と内側の曲率(つまり、曲がりの度合)が違うので、始点と終点が一揃いの異なった2本の曲線を引くつもりで描けばいいってわけだ。

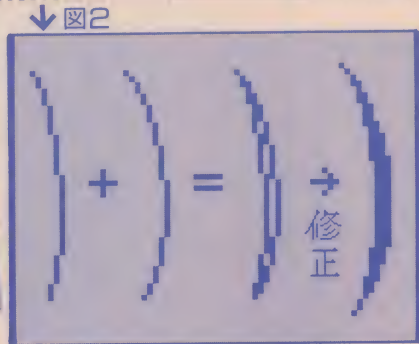
●トーン表現

この記事で扱っているようなモノクロのイラストでいちばん重要なのが、ハーフトーン(濃淡)の表現だ。ペン画などと違い、ドット絵では「カケアミ」など、斜線を元にした表現は難しい(第一回に載せた景清の髪のように、縦横

斜めの重なりぐらしか使えない)ので、図3aのような濃淡のパターンを代用することになる。このパターンを、タイルのように塗りつぶしたい範囲に敷きつめて(だから「タイリング」と呼ばれる)陰影の表現をするのだ。

ただし、図3aのパターンは、あくまで「例」であり、たとえば図3bのように、同じ濃度でもいろいろなパターンが作れるので、こころへんに工夫の余地あり、といえるだろう(アルカノイドの背景などが、かなり参考になったりする)。

ところで、このようなタイリン



©地球丸ってね!

グを使うとき、「境界線処理」には注意しなければならない。ある線画をパターンで「塗り絵」する場合、パターンのドットと境界線のドットが重なってしまい、境界線、あるいはパターンがつぶれてしまうことがよくあるからだ。それには、パターン全体をすらすら、境界線を太くする、パターンそのものを変える、などで対処したい。

もちろん、境界線を使わないこともできる(「ビープレスのイラストがよい例だ」。ただしその際には、隣り合うパターンに同系列のものを使わなければ不自然な感じがしてしまうだろう。なお「同系列」とは、図3cのように「核となるパターン」にドットを付け加えたり、減らしたりして作ったパターン群のことだ。

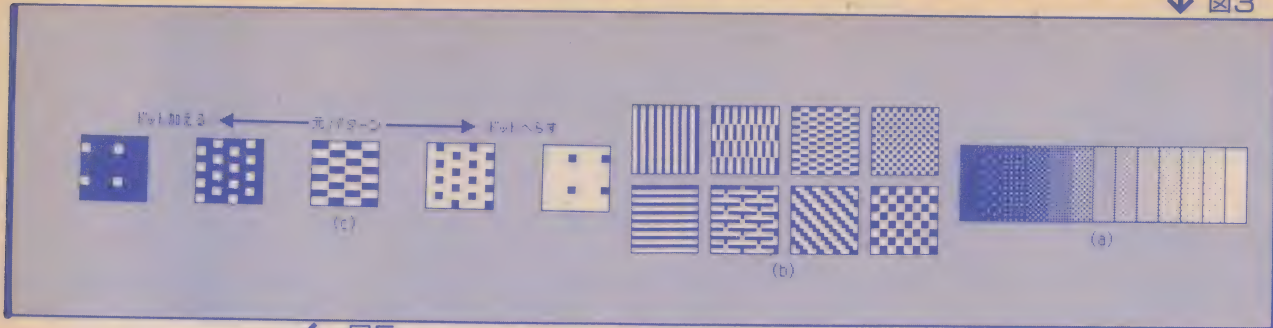
●「ボカシ」について

タイリングを多用した、整然とした感じのドット絵もいけれど、それだけではいかにも表現の幅が狭い。そこで、もっとラフな感じの表現について、ヒント程度ながらも説明しよう。

パソコンのイラストツールには大抵「エアブラシ」なる道具がある。これはランダムな(デタラメな)パターンを描くときにたいへん重宝する。が、手描き&グラフィック用紙ユーザーは、もちろんその恩恵にあずかることはできない。ではどうするか? そこで図4aの登場だ。このようなランダムパターンを一枚用意するだけで、表現の幅がかなり広がるんだ。

使い方はいろいろあって、a、そのままのパターンで塗る

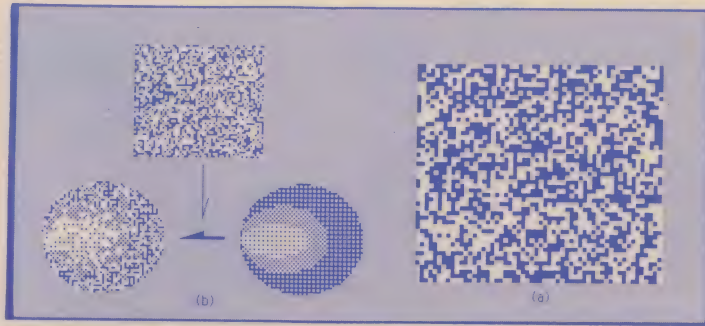
↓ 図3



b、他のパターンに重ね描きする
c、他のパターンから、ランダム
パターンの分だけ消す (図4 b)
などなど。ちなみに図5は、こ

← 図5

図4



れらを使って描いた「要石」。
どうだろう。これだけのテクニ
ックを使いこなせれば、かなりの
絵が描けるんじゃないかな? そ
ういうわけで、できたイラストが
図6という次第。いかがなもんで
しょうかね!



Comic Works
のデータ集より

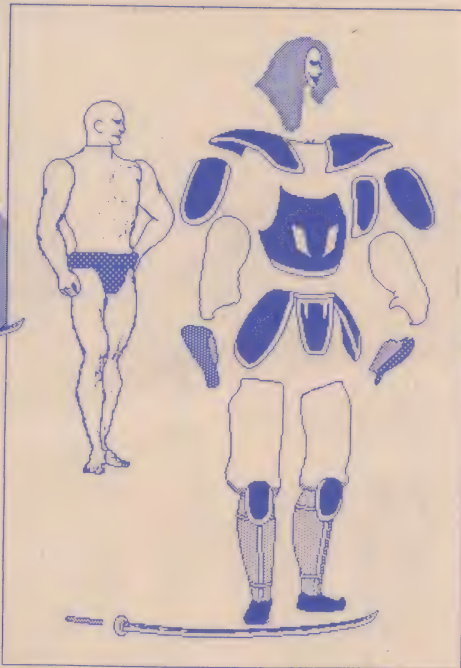


図7
←



← 図6

← 着せかえ人形式 格子力人物画

さて、いくら表現技法だけを学
ぼうが、もつと基礎的な部分
形のとり方、影のつけ方などがで
きなれば、たとえドットイラスト
といえども、うまく描けないの
は当然のこと。しかし……抜け道
があるんですね、どんなものにも
も、ここでは一例として、デッ
サンなぞやっついていなくても、かん
たんに(?)人物の全身像が描け
る方法を説明しよう。

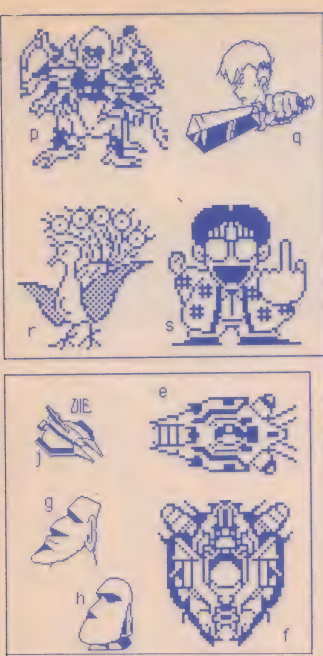
まずはサンプルとして図7を見
てもらいたい。この図の景清は、
ある人物画を元絵にして(例のト
レーシング紙を使って)描いたも
のなんだけど、元絵をそのまま描
くのではなく、その絵に服を着せ
る、という感じで描いたんだ。ポ
クはこの方法を「着せかえ人形式
格子画」と呼んでいるんだけど、
この方法だったら、たとえ自分で
全身像を描く能力がなくても、元
となるポーズ画、写真などを用意
するだけでいいってわけなんだね
ただ、どうコスチュームを着けさ
せるかが、キミたちのセンスにか
かっているというわけだがね(強
化装甲服を着せようが、柔道着を
着せようが、はたまたアテナのよ
うにビキニを着せようがかわいな
いっつことだ。まるでファッシ
ョンデザイナー気分)。

← 第1回宿題の結果発表の 講評の添削指導の 第10回宿題の泣き目

うーん、今回は異様に疲れ
た// なんてかたって? それは第

1回の宿題に対し、山のような投稿がきてしまったからなのだよ。しかも、ほとんどがグラフ用紙に描かれたイラストなので、うちのコンピュータに入力するだけで3日3晩、肩がこるものだからピツブレキバン。文章は高密度進撃版で、ついでに侍ジャイアツの主人公は……(おいおい)。てなわけで、**図8**が第1回宿題のぶんというわけだあ。

初回だというのに、うまい作品が多かったから選ぶのに苦労したんだけど、中には「本文の説明を読んでないんじゃない？」と思えるような作品があったのは少々残念だったね。たとえば**図9a**の作品だ(静岡県の桑原由典くん、悪例に挙げてすまんね)。キミの作品はそんなに悪いわけじゃないんだけど、文脈上、スケープゴートにせざるをえ



a-愛知・住山高義、b-岡山・菅田保洋、c-熊本・GUNII、d-京都・若林慶一、e-神奈川・笠原和紀、f-奈良・伊津野賢二、g-島根・東智博、h-栃木・鼻が矢印、i-東京・鶴来隆之、j-埼玉・いいはまひろ死、n-福岡・ガナフーク035、o-東京・坂本真樹、p-兵庫・DET、q-静岡・サクセス、r&s-秋田・進藤正人

元編ジンの図



んのだよ)。これは元絵(4月号P82参照)をグラフ用紙におしたまではないんだけど、そのあとの修正をしていない(?)ために、コンピュータ上で見るとイマイチな感じを受けてしまう。**図9b**のように、たとえ元の形を少しぐらい変えようが、ドット絵とし



て映えるように修正するのも大事だろう。あとは……そうそう、オリジナルキャラのドット絵を送ってくれた岐阜県のNARIひゃんと、30点以上もの作品を送ってくれた北海道のBokke



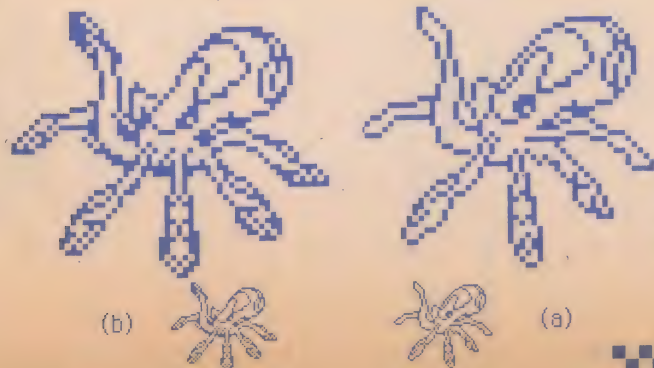
◎TAKEの図

Pinkun、キミたちの作品はかなり良かったんだけど、今回は時間とスペースの都合で載せられない。最終回にまとめて掲載するつもりなので、首長竜の真似でもしながら待っていてくれ。といったところで今月の宿題ノ★宿題「**図10**のポーズ画を元に、『着せかえ人形式格子子画』を描くこと(締め切り・5月末日) 本文で説明したようなテクニッ



第3回終了

クを駆使して、スゴイ作品をつくりあげてもらいたい。それでは、来月は「動きの表現」をやるぞー、なぞと予告しつつも、



← 図9

→ 図10

切り取り線

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	東京	1	〒 29307				金 額					
	株式会社 日本ソフトバンク							料 金	特 殊 円			
加入者名	* (郵便番号)							備 考				
払込人住所氏名								受付局日付印				

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。(郵 政 省)

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	1	〒 29307				金 額					
	株式会社 日本ソフトバンク							備 考				
加入者名	* (郵便番号)							受付局日付印				
払込人住所氏名								備 考				

記載事項を訂正した場合は、その箇所訂正印を押してください。切り取らないで郵便局にお出しください。

振替用紙

←点線から、きれいに切り取ってご使用ねがいます。

切り取り線

送 り 先	お名前	フリガナ		性別	年齢	職業	
				男・女			
	ご住所	フリガナ					
	お電話	〒					
申 込 書		ご	白	宅	勤	務	先
	Beep 定期購読	新規申し込み	年	月	日	継続申し込み	年間 4,320円
						BP NO.	
	Oh./PC 定期購読	新規申し込み	年	月	日	継続申し込み	年間 6,000円
						PC NO.	
	Oh./MZ 定期購読	新規申し込み	年	月	日	継続申し込み	年間 6,000円
					MZ NO.		
Oh./FM 定期購読	新規申し込み	年	月	日	継続申し込み	年間 6,000円	
					FM NO.		
月刊情報 処理試験	定期購読	新規申し込み	年	月	日	継続申し込み	年間 7,200円
						JS NO.	
月刊情報 処理試験	定期購読	新規申し込み	年	月	日	継続申し込み	6ヶ月 3,600円
						JS NO.	
通信欄							

この欄は、加入者あての通信にお使いください。
切り取らないで郵便局にお出しください。

定期購読のお申し込み頂きありがとうございます。
この申込書の弊社到着は8日発売分が毎月末、18日発売分につきましては毎月10日が切となりますので、それに遅れますと次々号からのお申し込みとなります。また、遡ってよりのお申し込みは出来ませんので、悪しからず御了解下さい。

切り取り線

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。(郵政省)

続・RPG幻想事典

第6回 ミドルアースに活躍したアイテムほか

文●カーン 羅武坂

イラスト●Nikov



「もっと、もっと!」の声にお応えして、今回は人氣の「アイテム」を、それもファンタジーの原点ともいえるミドルアースからお届けしよう。今宵(?)、気分はファンタステイック・トラベラー!

早川さん著の「RPG幻想事典」は各方面で好評の様子、BEEPER 諸君からも「もっと!」の声が多い。とくに「武器・アイテムの説明をもっと!」が一番だったので、及ばずながら私がやらせていただきます。

紹介の前に、まずマスターのアイテムの扱い方について少し注意をおこう。アイテムはRPGの大きな魅力の

Welcome, Beepers!

一つになっているが、コンピュータRPGのように次々と強力なアイテムを出している、つまらなくなる恐れがある。とくに初心者マスターは十分に注意してほしい。では……。

ようこそ 幻想博物館へ

気がつく、世界は変わっていた。あたりの人々の服装や建物を見ると、どうも14、15世紀のヨーロッパのようだが、道を歩いているのはドワーフやエルフだ。とりあえず町を散策しはじめると、間も

なく妙に気を引く大きな建物に出くわした。看板には「幻想博物館」とある。これを見たとたん好奇心がすべてを支配し、扉は開かれた。40がらみのはげ頭の男が机から目を離し、話しかけてきた。



「ようこそ、当館へ。ほう、別世界からのお客だね、それも若い。要気分でわかる、最近なぜか増えたからね。私は二の管理をしているロンドという者だ。さあどうぞ。お代は見てのお帰りで結構。」

さて、どこからご案内しようかね? この博物館は出土別に分けて陳列されているから……、やっぱりファンタジーの原点ともいえるミドルアース(中つ国)からすると

しよう。ミドルアースの歴史は長い、ホビットが活躍したころに一番多くの品を残しているんだ。まずは剣からしよう。

『剣』

この2本の剣は、刃のところにルーン文字が刻まれていることで判るとおりエルフの手によるものだ。名をオルク

オルクリスト



リストとグラムドリングと違い、『ホビットの冒険』では、オルクリストをドワーフの王トリン・オーケンシールドがグラムドリングは魔法使いガンダルフが持ったという。

オルクリストはエルフ語で「ゴブリン退治」の意味で、ゴブリンたちは「かみつき丸」と呼んでこれを憎み、持つ者さえも憎んだ。また、姉妹剣であるグラムドリングは「敵

グラムドリング



くだけ」の意味で、ゴブリンたちは「なぐり丸」と呼んでいた。グラムドリングのほうは使い手ガンダルフのせいもあって、おもしろいエピソードが2つある。『ホビットの冒険』では、ゴブリンに捕まったドワーフとビルボを助ける際、この剣でゴブリンの王を殺した。これがきっかけで後に「五軍の戦い」と呼ばれる戦争が始まったのさ。また『指輪物語』では、バ

ルログというモンスターとガンダルフのモリアの坑道での一騎打ちに使われている。バルログが手にしていた炎の剣と刃を交えたとき、ともに木っ葉みじんになったとか。そしてこの短剣だが、これは先の2本の剣と同じ所で発見されている。それは、とある森のトロールの住み処の中だ。『ホビットの冒険』で、ガンダルフがトロールを石に打ってしまったときの戦利品というわけだ。

つらぬき丸



この短剣（ホビットにとつては立派な剣だが）は、名もないエルフの短剣だったが、ビルボが「つらぬき丸」と命名した。オークやゴブリンが近くにいると青白く光り始めるので、「びかり丸」とも呼ばれている。この短剣はビルボが使った後、『指輪物語』のなかで、フロドに餞別として与

えている。

これら3本の剣はエルフが造ったものなので、邪悪な生き物、たとえばオーク、ゴブリン、トロール、クモ等にはこのほか大きなダメージを与えることができたようだ。さて、最後のこの剣、これこそが『指輪物語』の英雄アラゴルンが用い、詩にも謳わ

アンデュリルの剣



れた「エレンディルの剣」だ。切っ先から30センチくらいのところまで折れていたのを、指輪隊出発の際にエルフの刀鍛冶たちが鍛え直し、刀身に弦月と太陽、その間に7つの星を並べ、その周りにルーン文字を刻んだのだ。

直された「エレンディルの剣」は改めて「アンデュリル——西の焔」と名付けられ、ヘルム峡谷の戦いや、最後の指輪戦争で素晴らしい活躍をした。この剣の光を見た味方の兵士は、いやがうえにも士気が上がったそうだからな。

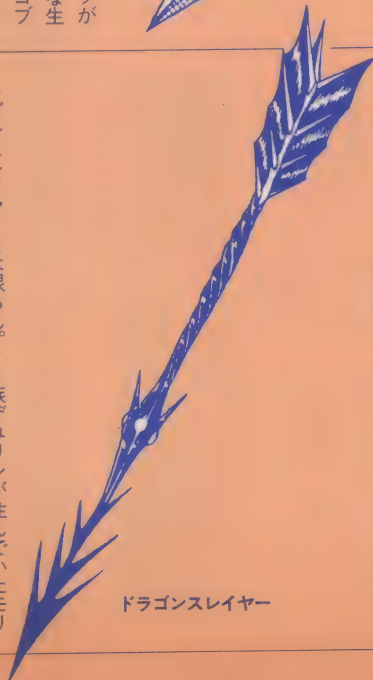
ここにないが、他に邪剣

『矢』

もある。『指輪物語』のなかで、死すべき運命の9人の指輪所持者が冥王サウロンに支配され、幽鬼となったときに使っていた剣がそれで、光にさらされると柄だけを残して溶けてしまうという。だが、刺されれば破片が体内に残り、その破片がゆっくりと心臓めがけて動いていく必殺の剣なのだ。ホビットは17日間耐えたが、人間ではそうはいかないだろうな。

この黒い矢は、ドラゴンスレイヤーだ。何も剣だけがド

ドラゴンスレイヤー



ラゴンスレイヤーとは限らん。この矢は『ホビットの冒険』でスマウグという龍の心臓を一発で射抜き、しとめたからいた。

族デュリンが住んでいたモリアの坑道で、ここはデュリン一族の住み処だった後、龍スマウグの住み処となり、スマウグが退治された後しばらくしてからはオークたちの岩と

なってしまうとか。そうせう、ガンダルフとバルログの一騎打ちがあったのもここだよ。はるか昔のドワーフは、ここでもっとも貴重な金属ミスリルを採掘していたのさ。ミスリルはドワーフの手で器用に細工され、エルフが好んで使ったそうだ。

指輪隊に贈られた アイデム

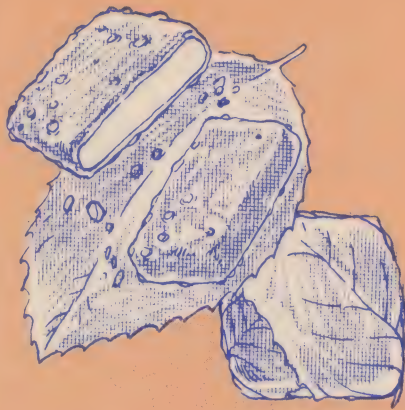
さて、ミドルアースのエルフが作った物がほとんど魔法の力を持っているのに気づかれたと思うが、これから紹介するのは、エルフの女王ガラドリエルが指輪隊出発時に贈

た宝のなかにミスリルで作ったチーンメル（というよりはミスリルのシャツ）があったが、このシャツも指輪隊出発のときにビルボからフロドに与えられた。



マント

った品々でな。まず、このお菓子。レンバスという、「口糧」という意味を持っている。一枚食べれば



レンバス

レンバスの効力もあつたに違いない。

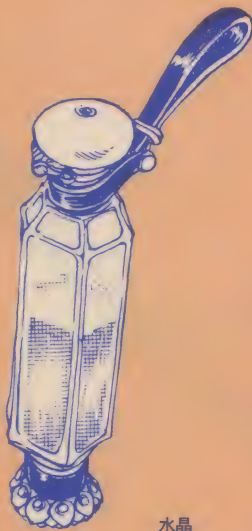
『マントとロープ』

ぼドワーフでも人間でも、一日中歩きっぱなしでも平気でいられるというものだ。外側が薄いとび色で中がクリーム色、これをエルフの土地にか生えていないマロンの葉で包み、割らずに運べば味も変わらない。ビルボとサムが戦いの最後まで持ちこたえたのは、ホビットの体質もあるが

そして、このマントとロープは、冒険者にとっては最高の品といえるだろう。マントはエルフの技で織られたものでじつに軽く、暖かくも涼しくもなる。さらに注目すべき

点は、この色だ。何色ともはつきりいえないが、これは自然の時と場所に合うようになるからだ。たとえば、森の中なら影を帯びた緑色に、夜なら水のような銀色に変わるのだ。エルフはこのマントを作るとき、愛するすべての者の思いを作る物の中に吹き込むから、という。このマントは、よほどのことがないかぎり、他の種族に着せることはないぞだ。

こちらのロープもエルフの手によるものだ。手触りが絹



水晶

く、水はエルフの泉に、エルフの星が映ったときにすくったものだ。この水晶を星明かり、月明かりのない暗闇でかけると白い光を発する。これで邪悪な生き物をひるませ

のようで、色は灰色、ヒスラインという草を使って特殊な織り方で作つてある。軽く、折りたたむと驚くほど小さくなり持ち運びに便利だ。が、とにかくこのロープの凄いところは、ほどけてほしいと望めば、するりとほどけてしまうところだ。これなら一本しかないロープを失うこともなく、とても重宝したはずだ。

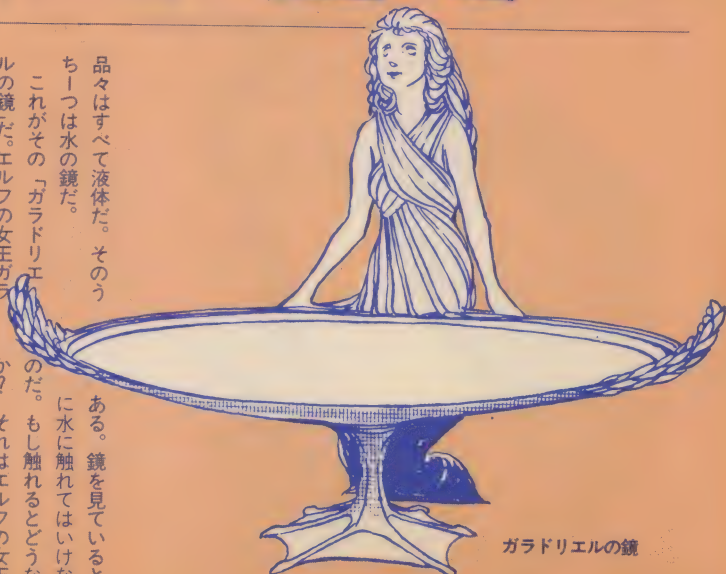
『水晶』

この小さな水晶詰めの水もエルフの物さ。水晶はともか

さらに効果を得られるようにエルフの呪文が自然に口から出てくるようになる。

『鏡』

さて、ミドルアース最後の



ガラドリエルの鏡

品々はすべて液体だ。そのうち一つは水の鏡だ。

これがその「ガラドリエルの鏡」だ。エルフの女王ガラドリエルが、魔法を見たいというホビットの要請に答えて見せたものだ。薄い銀色の水盥に水を満たし、息を吹きかけ（エルフでなくてはいけない）、波立たせぬようにすれば完成だ。この鏡を覗きこむと過去、現在、未来に起こる、もしくは起こったことが見られるそうだ。しかも見たいことを指定することもできる。ただし、一つ注意すること

『強壯飲料』

最後の3つはすべて飲み物だ。作り方まではわからんが、チャンスがあれば口にすることができるかもしれないね。

最初のこの飲み物はミルポールという強壯飲料だ。ミドルアース屈指の難所カラズラ山を越えようとした指輪隊が吹雪にあい、遭難

最後の3つはすべて飲み物だ。作り方まではわからんが、チャンスがあれば口にすることができるかもしれないね。最初のこの飲み物はミルポールという強壯飲料だ。ミドルアース屈指の難所カラズラ山を越えようとした指輪隊が吹雪にあい、遭難



しかけたときに、ガンダルフが皆に一口ずつ飲ませたんだ。これを飲んだ一行は勇気が湧き、身体中が目覚め危機を脱することができたという。大変貴重なものなのか、身軽にするためかわからないが、エルロンド王がガンダルフに渡したのは、皮の水筒に一つきりだった。

同じような強壮飲料に「オークの酒」がある。オークの持久力は桁外れなものがあつた酒というわけだ。むりやり飲まされたホビットのメリーとビビンは「火のように熱い酒で、むかつきが残るもの。頭は覚め、体中がほてって力が出る」といつていた。

この不幸な目にあつたメリーとビビンは、今度はもの凄く幸運に会うことになるんだが……。それは世にも珍しいイベント（RPG幻想事典）で

エルリック皇子が 持ったアイテム

さすがミドルアースだけあつて、他に類を見ないほどたくさんのアイテムはあるが、威力というかスケールのかさでは、エルリック皇子がいた土地のほうが上をいくだろう。何せ次元を超越するほどの物が登場するくらいだからね。おっと、ここにあるのはすべてレプリカだがね。

ちなみにこの世界は、『法と混沌』の2つに分かれていて、その両方が『宇宙の天秤』に計られ、傾いたほうが

トレントと紹介されたモンスタリーの飲み物を飲めたことだ。エントは液体が主食で他の物は一切食べないが、森そのものといえる彼らの飲み物には不思議な力がある。メリーとビビンは2種類飲んでいて、最初のは、まるで水のようだが何ともいえぬ風味があり、強いていうなら夜の涼風

のつてくる森の香りだそう。飲むと足のつま先から徐々に髪の毛の先まで爽快感と活力が渡ってくるようで、実際に巻き毛のメリーとビビンの髪が逆立ったという。もう一方の飲み物は力をつけるためのものらしく、土っぽくコクのある味だったとか。

メリーとビビンの後日談だが、彼らはこの飲み物のおかげでホビットの歴史に残る一番の長身になったというんだな。

支配するという法があつたそう。

『剣』

さて、まず何にもましてこの2本の剣を紹介するべきだろうさ。なんたってエルリックのサーガ（冒険談）は、この剣のサーガでもあるんだから。その一つがこれ、『混沌』に属する剣で、名を「ストームプリンガー（風を呼ぶ剣）」という。形は見てのとおり両手用の両刃で、柄には凝った



ストームプリンガー

細工、色は深く、美しいまでの黒。重さは並の人では持つのがやっとというほどだが、エルリックはこれを片手でレイピアのように扱った。これはエルリックがコナンのように怪力だったからではないぞ。エルリックは逆にひ弱で、普通の剣を扱うのも苦勞するくらいだったんだ。

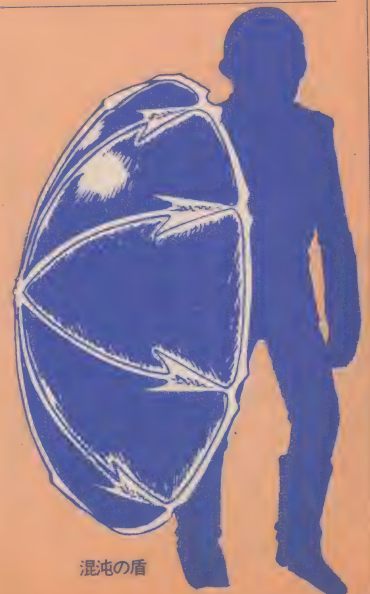
では、どうやってストームプリンガーを使ったか？ これはもともと基本的なことで、切り倒した敵の魂を吸い取り、持ち主の力に転換してしまうからなのだ。ところが、やっかいなことにストームプリンガーには自我、エゴがある。そのため持ち手にこれを自分のものにするだけの意志が必要なのだ。もし、一瞬でも気を許せば、持ち主の意志に反し、勝手に動き（大半は）悲劇を起す。エルリックはこのために「白面の悪魔」「白き

狼」「同族殺し」「故国の破壊者」等と呼ばれてもいたんだ。

ストームプリンガーについては、あと2つほど（次元とストームプリンガー、ストームプリンガーの正体について）説明したいが、これは自分で調べたほうがいだろうから、あえてやめにしておこう。ただいえることは、これは凄まじい剣だということだ。そしてもう一本がこの剣の姉妹剣「モーンブレイド（うなりを上げる剣）」だ。『黒の剣の年代記』に載っている『宿命（フレイト）』に従っていた。

『盾』

同様に『混沌』に属するアイテムに「混沌の盾」がある。これは「エルリックサーガ」の後半に出てくる重要なアイテムで、『法と混沌』の最



混沌の盾

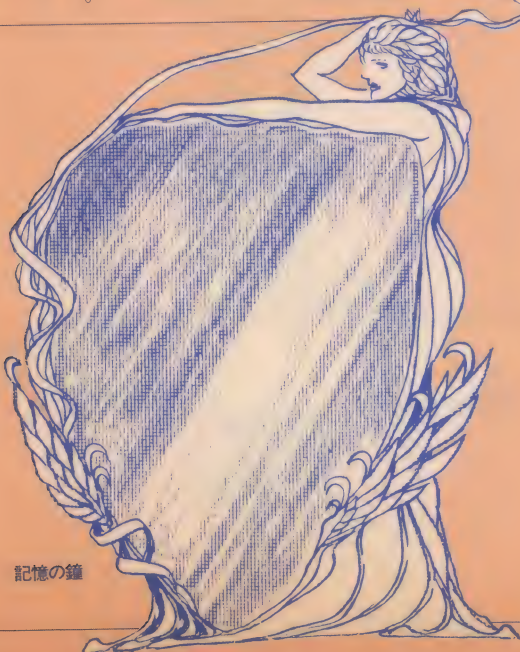
後の戦いに必要な物だった。巨人のサイズに作られた大きな盾で、円く、中心から放射状に8本の矢が広がっている。混沌の紋章が施されているだろうか？ 巨人サイズだから並の人間にはとうてい持てないところだが、ストームプリンガーのおかげで持つことができるってわけだ。

混沌の盾の名のとおり、法に対しての守りは絶大だが、力が強過ぎるので「毒をもって毒を制す」の如く、混沌に対しても強力な盾とな

『鏡』

る。この盾とストームプリンガーを持ったエルリックは、自分の次元では神さえ打ち負かす力を持つにいたつた。もちろん、人間が神を殺せるはずがないから、この場合は神を元の次元に永遠に封じ込めたということだ。

あまりに強力なアイテムを先に見せてしまったので残りの方があせて見えるが、十分に興味深い品だから、最後まで見てもらおうか。



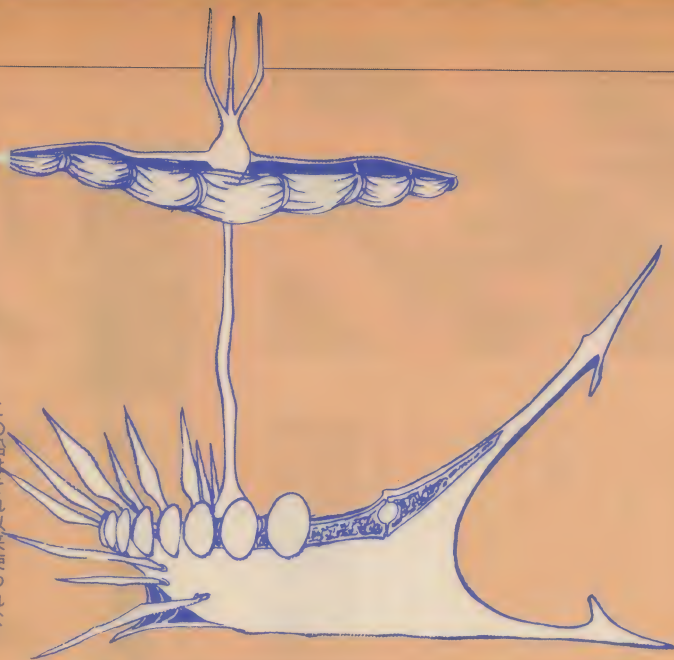
記憶の鏡

この巨大な鏡は「記憶の鏡」のレプリカで、エルリックが従弟イルクーンと争ったときに使われたものだ。この鏡を見てしまった者はすべての記憶を奪われてしまい、その記憶は鏡に封じ込められてしまふという。何千年も前の記憶までが封じ込められていくが、割れたときは真の恐怖となる。今まで封じ込められていた記憶が一度に解放され、記憶が本来収まるべき

場所、つまり脳めがけて押しかけてくるからだ。これには3人に2人が耐えきれず、発狂死したと聞いているほどだ。

『船』

エルリックの世界の最後の品が、この船だ。その美しさは筆舌の限りを尽くしても語れないにちがいない。それもそのはず、これは水の精霊の王と地の精霊の王が作ったものだからな。



この船はそれ以来使われなくなっていたらしい。

ところが、もとは仲の良かった彼らが、ささいなことで精霊全部をまきこむケンカを始めてしまった。そのケンカは天変地異を起こし、大陸は水没し、海は隆起して新たな土地となった。全滅は避けられたものの、世界は変わり、精霊同士の交流もなくなった。

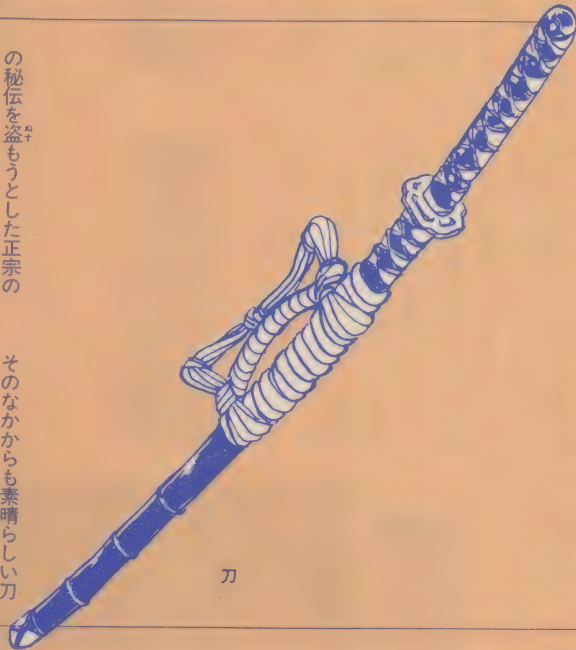
その後、エルリックはこれを水の精霊の王に借り急ぎの旅をしていんだが、陸地を航行しているときに地の精霊の王に見つかり、以来二度とこの船で陸地を航行することはできなくなったということだ。

東洋のアイテム

ところで、お客さんは東方の方かな？ それならここにもしくつか東方の品があるんだが、どれ、サムライソード、いや、刀にするでしょう。さあ、こちらだ。

『刀』

刀は世界でもっとも硬く重い剣だ。そのなかでもこの「正宗」「村正」ほど素晴らしい刀はないだろう。まず「正宗」だが、作り方からして秘伝中の秘伝とされ、免許皆伝されなければ決して知ることはできなかった。こ



刀

の秘伝を盗もうとした正宗の父の息子は、正宗に手首を切り落とされてしまった。こうまでして秘伝を守り、作られた「正宗」だからこそ、戦国時代の武将たちに好んで使われ数々のエピソードも残している。敵の腕を鏝ぐと叩き切ったという話も聞いている。また、「正宗」は宝としての価値も十分にあり、刃こぼれしている「正宗」でさえ重宝されていた。当然、刀工・正宗の名を受け継いだ多くの弟子がいたが、

そのなかからも素晴らしい刀工が出ている。それが村正だ。初代村正が正宗の弟子だったという。そして村正も代々継がれた。そのなかで一番名が知られ、恐れられたのが四代目村正の作った「妙法村正」だ。四代目村正は、日蓮信者だったらしく、刀茎(刃の柄に隠れる部分)に「妙法蓮華経」と刻んだ。そのせいか、これに関わった徳川家では悪いことばかりが起こった。たとえば徳川家康の祖父、

父は家臣によって殺され、家康自身は関ヶ原のときに村正の槍で怪我をしている。家康の息子の切腹の介錯に使われたのも村正だという。当然、家康は「村正」すべてを見つけて捨てるように命令を出したが、徳川家に逆意、恨みのある者、たとえば真田幸村などは「村正」を使っていたと聞いている。俗にいう「妖刀村

正」とはここからきているのだ。で、その「村正」が、どこをどう巡ってか、ワードナの迷宮の中で見つかり、サムライの武器としては最高の品とされたわけだ。そういえば、この「草薙の剣」も東方一歴史のある剣とされている。



草薙の剣

須佐之男命が八岐のオロチを退治したとき、オロチの尾を切ろうとしたら何かに当たり、気になつて裂いたところ出てきたのがこの剣で、彼はこれを神剣として天照大御神に献上した。後に倭建が冒険するとき、これを授けられ、この剣の名のゆえんとなるエピソードが生まれたという。賊のワナに掛かり、草むらで周りを火に囲まれてしまったとき、倭建は自分の周りの「草」を剣で「薙いで」、風上から火をつけ、難を逃れたという

お客人も聞いたことがあるだろうが、この「草薙の剣」は20世紀後半の『源平討魔伝』という電子絵巻物語のなかで、平景清の武器として登場している。これを見ると「草薙の剣」は柄が紫、しかも珍しいことに両刃の剣で、刀身から光を放っているらしい。さて、お次は……、おや、もう閉館の時間を知らせる鐘が鳴っているぞ。お客さん、申しわけないが今日のところはもう閉館だ。どれ、出口まで案内するでしょう。では、あなたの幸運を祈っているよ」

第27回

通信 バイナツプル

文●桃園隆夫



ILLUST/MAMORU YAMAMOTO

PDSで楽しもう!

PDONNUP ナンタレ

最近では日本でも本格的なBBS(フルティン・ボード・システム)が開局され、パソコン通信が盛んになってきた。ほとんどのBBSでは、ニュース、ユーザー間の会話(チャット)、そしてPDS(パブリック・ドメイン・ソフトウェア)等のサービスが提供されている。

今回はそのなかから、市販ソフトよりも優秀なものもあるというPDSを紹介していきたいと思う。まず、PDSとは何か? かんたんに説明しておこう。PDSとは、著作権が消滅状態にあるソフトウェアのことだ。つまり、誰でも自由にBBSから使用、アレンジできるのだ。なによりも、タダ(もしくは安価)で手に入るというのが、このPDSの最大の特徴だろう。

PDONUP カンクネ

PDSには、大きく分けて3種類ある。まず、完全にタダのもの(フリーウェア)。

2番目に、お金を払うか払わないかをユーザーまかせにしてあるもの(シェアウェア)がある。つまり、何らかの形で手に入れた場合、その作者に代金を支払うというシステムになっているんだ(タイトル画面等に送り先の指示がある)。プログラマーの苦勞を考えると、やはり送金するのが当然だろう。バージョンアップしたときのサポートも保証されるしね。日本のBBSに入っているPDSには、このシェアウェアはまだ少ないが、アメリカのコンピュータやザ・ソースには、このシステムを取り入れているものが意外と多いんだ。もちろん自由の国アメリカだから、料金を送るも送ら

ないもユーザーしだいなんだけど、ほとんどの人はちゃんと送金するということだ。ユーザーの質の高さを感じさせるね。

3番目は、大手ソフトハウスが新製品の宣伝用に流すデモプログラムだ(ACTIVISION社のSHANGHAIなど)。



▲"SHANGHAI"は、最近PC-98版も発売されたね。

どつすれば 手に入るの?

PDSには、ゲームはもちろん、ユーティリティ、グラフィック、言語関係、ビジネスツール等、あらゆる分野のものがそろっているから驚きだ。

それに、ソフトハウスに雇われているプログラマーが開発したもののよりも、自由な発想で、自分の名譽をかけて作られているので、市販のものよりユニークで優れたものがたくさんある。

では、ここで、PDSのポピュラーな入手方法について、かんたんに触れておこう。

まず、BBSの会員となって、ダウンロードする方法がある。会員になると、自分用のIDナンバーとパスワードがもらえる(このへんのことは、各BBSかパソコンショップに聞いてください)。そして、通信用のソフトと、モデムまたはカプラーを用意する。モデムもカプラーも、電話回線から入ってくる信号をパソコン本体に伝えるためのハードだ。あとは、ソフトのほうで、ディスクにセーブするってわけ。

もうひとつ、いわゆるユーザーズクラブに入会するという方法がある。ほとんどのクラブには、各マシン用のPDSがそろっているだろうからね。

幻想的な CGの世界

それでは、アミーガ用のPDSを少しばかり紹介してみよう。

まず最初は、アミーガユーザーに最も人気のあるアニメーション"JUGGLER"だ。これは、4096色同時発色グラフィックモードを使用した本格的なレイトレーシング(物体に当たった光の反



▲独特の浮遊感がなんともいえない"ジャグラール"。

射やまわりの風景の映りこみを計算によって描き出す方法)アニメーションだ。

CG専用マシンまっ青な動き(お手玉の中に他の玉とロボット、風景までが映っていて、それも同時に動く)で、見る人にかなりのインパクトを与える作品だ。パソコン用のレイトレーシングで描かれた絵は多いけど、アニメーション、しかも4096色で動くのは、おそらく世界初だろう。こんなプログラムを惜しげもなくただで配るなんて、なんて太っ腹なんだろう!!

レイトレーシングの絵を作成するソフトもある。プログラムとしては「RAY」と「RAY2」の



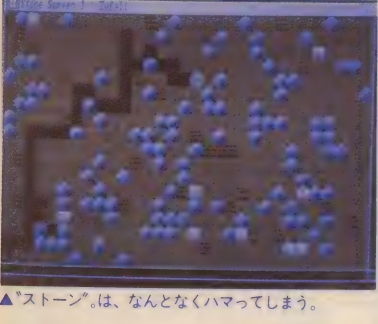
▲アミーガのグラフィック能力のさわみ。カラーページで見せたい!!

2つに分かれていて、バスカル言語等のコンパイラのように、テキストで作った数字のデータを2つのプログラムに通してコンパイルすると、絵が完成するという、ユニークなソフトだ。

写真にある2枚の絵はこれを使って作り出したもので、クリスタルボールに映し出される光と影が、何ともいえない幻想的な世界を作り出しているんだ。ここまで凝った作品になると、平気で1、2日くらいの計算時間がかかってしまうんだよ。

もちろんゲームもあつぜ!

PDSのゲームも、なかなかの仕上がりものが多い。「STONEN」^{ストーン}というゲームは、なんとあの「BOULDER DASH」^{ボウルダッシュ}のコンパチ物で、BASICで書かれているにもかかわらず、オリジナルより動きが速いし、グラフィックも美しい。内容は、画面のあちこちに散らばっているダイヤを、石に押しつぶされないように取っていくというシンプルなものだが、パズル的な要素もかなりあるので、



▲「ストーン」は、なんとなくハマってしまう。

ついのめりこんでしまっ。

もう一本のゲームは、「TRAYCROPS」^{トライクロップス}という3Dのシューティングゲームだ。このゲームの目的は、トライクロップスという宇宙生物の攻撃から世界中のシティーを守ることだ。3Dゲームとしては、PDSにもかかわらず、市販ソフトよりよくできているぞ。



▲ワイヤフレームの表現がなかなかの「トライクロップス」。

あれもこれもPDSに

PDSには、プログラムばかりではなく、アニメーションツール(「DELUXE VIDEO」等)のデータもたくさんある。そのデータを各ツールにロードすれば、楽しいアニメが見られるってわけだ。

「BABY5」^{ベイビー5}と題されているデータは、デラックスビデオ用のものだ。赤ちゃんが一人でテレビを見ながらミルクを飲んでいて、哺乳瓶が空になってしまう。そこで赤ちゃんは、大人のレプリカントの中に入って、スーパーにミルクを買いに行く……というストーリーで、赤ちゃんのユーモラスな表情に、思わず笑ってしまう。



▲赤ちゃんの表情がなんともユーモラス。センスが光ってる。



グラフィック用PDSで人気が高いのは「POLY DRAW」^{ポリドロー}だ。4096色中32色が使え、フィルや各種ブラシなど基本的なことではできるので、気楽な気分で絵を描くときには持ってこいのソフトだろう。



▲これは、僕(桃園)の奥さんが1分て描いたものです。



▲「ディアユティル」があれば、ファイル管理はバッチリ

ユーティリティでは「DIARY」^{ディアリ}が便利だ。これは、ディスクの中のファイル管理はすべておまかせのソフトで、ファイルコピー、ディレクトリーの作成はもちろん、ディスクの中にある絵のデータをその場で見られるSHO Wコマンドなど、ディスクに関することならなんでもできてしまうから、アミーガユーザーの必需品といつていいだろう。



▲「マックペイント」の絵をアミーガで見ちゃおうというソフトもある。

今回は、アミーガ用のPDSを数本紹介しただけだったけど、アメリカには、他機種用のものを含めると、もう数十万本もあるといわれているんだ。こんなところにも、アメリカのコンピュータティストたちのパワーを感じるな。じゃ、また来月。

配置転換で、今月からBEEPで仕事をします。ヨロシク。

ところで、いきなり、新車のバイク買っちゃった!

ちなみに、今月の目標は「週末活字を忘れ……たい。です。(こんや)

某日、ピクチャー音産と野球をやった。

試合前に「おれが4番だ!」と豪語していた。元勳ジン氏。しかし、彼のバットは空を切るばかり。ビーツという信号を発して、青春の汗は空のかなたへ消えた……87春 (くわ)

また会いまして、ジン、カモに。コナミはワクワクするもん。減るまでカセネタつややか、デマだけたくさん探して、志賀散策、武田までかや? やったね!! セガで愛も留等、クワクワは美奈子にも感じてしまい……(頭)

今、エイズをしのご勢いで、TAKE ONノ病が広がりがつある。症状は、人の言葉じりを捕らえて、精気を吸い取るような御言葉を発するのだ。ちなみに、TAKE ONノ弟の光雄君はバーマンをやっています。(TAKE)

先日、ダイエットの第1目標、6キロをクリアした。医者の話によればあと10キロ落とせば理想的とのこと。攻略法は一日5食を改め、3食にしたことさほど辛くはない。この調子でがんばれば何とかかな。(T.S)

③「サミーノ」(知らん顔)

④「サミーつたら!!」(うつむく)

⑤「サミー、どうしたの?」(近寄る)

⑥「恥すかしそうに」(桑原って呼んで)

⑦「……」(新宿某パートにて)

⑧「……」(以後サミーは社外禁)

今月号は、ついに420円という値段になってしまった。やはりソノシートを付ける、どうしてもこの値段になってしまふのだ。これまでの390円というのは、出血大サービス。もっこれ以上は無理みたい。(K)

次号予告

"VS"バトルゲーム特集



7月といえば、スポーツの季節。へんやといえはスポーツゲーム特集。だから今月号も……、とらわが今年にはただのスポーツゲーム特集じゃなく、BEEPが送る、元祖"VS"バトルスポーツゲーム特集だ!! やっぱの人間同士の闘いがいちはん大モシロイ!! 次号のBEEPも大爆発だ!!

7月号は6月8日発売!

来月号は
定価360円
よろしくね!

月刊 BEEP 6月号

昭和62年6月1日発行(毎月1日発行)第3巻6号通巻32号
◆発行人 孫正義
◆編集人 笹口幸男
◆発行元 株式会社日本ソフトバンク
出版事業部 〒102 東京都千代田区九段南2-3-25井間ビル
営業部 ☎03-261-4095 編集部 ☎03-265-5808

本社 〒102 東京都千代田区九段南2-3-14清国九段南ビル2F
営業部 ☎03-261-3598 商品部 ☎03-263-3699
西日本営業部 〒541 大阪府東区南本町2-6明治生野橋本町ビル
☎06-264-1471

◆印刷 大日本印刷株式会社

©1987 SOFTBANK CORP. 雑誌17659-6
本誌からの無断転載を禁じます

- ◆編集長 麻生健司
- ◆編集 白勢房枝 新保利昭 武田浩二 石村 治 桑原 修 近藤 裕
- ◆協力スタッフ 浮田利康 遠藤行一 三峰奈緒 我流子 権儀茶造 佐々木好幸 TAKE ONノ たけしゆん 中村龍彦 早川 浩 水 水寺吉 雅 へんちゃん
- ◆校正 関 民子+グループこじら

★質問・テレフォン★

掲載した記事・プログラムについてのお問い合わせは、下記の時間に下記の電話で受け付けています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんのであしからず。

月曜日～金曜日の午後4時～6時



TEL

03-265-5819

料金受
取人払

郵便はがき

1 0 2

麴町局
承認

5199

差出有効期間
昭和63年12月
7日まで

(受取人)

東京都千代田区

九段南2-3-26井関ビル

(株)日本ソフトバンク

Beep 編集室行
6月号

住所

-

☎

()

氏
名

年
齢

性 男
別 女

職業
学校(学部・学年)

所有
機種

購入書店・
ショップ

よく読
む雑誌

希望するプレゼント番号をお書きください

プレゼントNo.

愛読者カード

〈6月号〉

★今月号を読んでいちばん言いたいことをどうぞ

★今月号の記事で、おもしろかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今月号の記事で、つまらなかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今後とりあげてほしい企画・ゲーム

★今いちばん買いたいゲームソフトをあげてください

ソフトジャングル



SALIDA

1991

いま、オモシロさかりっ!

相変わらず根強い人気の“信長シリーズ”は、移植の予定もあってますます益々絶好調。“大戦略シリーズ”とシミュレーションの2本柱に!



1位 信長の野望・全国版
光荣

●シミュレーションゲーム

先月のコメントの意味がわからなかった人に。@は家康とか頼朝ではなく、“信長の野望”とした理由を知らなかったのだ。(写真はPC-98版)



2位 大戦略II
システムソフト

●シミュレーションゲーム

7位の大戦略と合わせれば、文句なしの1等賞という“大戦略シリーズ”。IIでは兵器が大幅おおほほに増加、画面もリアル! (写真はPC-98版)



3位 ディーヴァ
DAIVA
T&Eソフト

●シミュレーションゲーム

先月に続く3位。4月下旬にはMSX版の発売、夏にはPC-98版も予定されている。今月の9ページ P徹底研究でハマろう! (写真はPC-88版)



4位 XANADU
日本ファルコム/ソニー

●ロールプレイングゲーム

MSX2版の発売がハズミをつけたのか、先月36位から急上昇。ちなみにJ&P渋谷店では先月10位から2位に浮上! (写真はX1版)



5位 ロマンシア
日本ファルコム

●ロールプレイングゲーム

さすがにソフトショップではトップの売れ行きを見せることはなくなったけど、このとおりファンは健在。(写真はPC-88版)

ベスト

注目ソフト

★14位 エルスリード (S) 日本
コンピューターシステム—こち
らは“信長”や“大戦略”など
に比べると、かなりソフトなシミ
ュレーション。ファンタジーが舞
台の、初心者でもプレイできるゲ
ーム。画面もビューティフル！
★16位 ファンタジーゾーン (A
C) ポニー—セガ・マークIIIを
メジャーにしたのがこのゲーム。
メルヘンちっくな画面が斬新！
4月下旬にはアスキーからFM-
77AV版も登場したぞ！
★21位 九玉伝 (AC) テクノソ
フト—今までランキングされな



かったのが不思議なくらい。2人
でプレイしないと、ラストまでは
とてとどろり着けそうにない。
★22位 デスフォース (RP) リ
バーヒルソフト—メッキメッキノ
で新しい感覚のRPG。モヘップ
(13)もお勧めしているけど、AV専
用っていうのが悲しいっ！
★24位 火の鳥 (AC) コナミ—
MSX2の美しい画面はもちろん、
あの手塚治虫のライフワークとも
いえるストーリーをもとにしてい
るだけに、奥は深いのだ。漢字
は苦手なんでしょう、じっくりプ
レイしよう！

ラン ク	傾 向	ソフト名(ソフトハウス)	ジャン ル	機 種	媒体(価格)
1		信長の野望・全国版(光栄)	S	X1シリーズ PC-88SR以上/98シリーズ	5D(9,800円)
2	🔥	大戦略II(システムソフト)	S	PC-98シリーズ	D(9,800円)
3		DAIVA(T&Eソフト)	S	PC-88SR以上、FM-77AV、MSX2、 X1シリーズ	D(7,800円)
4	↑	XANADU(日本ファルコム、ソニー)	RP	PC-88/98シリーズ、FM-7/77シリーズ、 X1シリーズ、MSX2	D(7,800円) T(6,800円)
5		ロマンシア(日本ファルコム)	RP	PC-88(SR以上専用あり)/98シリーズ、 X1シリーズ、MSX/2	D(6,800円) ROM(5,800円)
6	↑	覇邪の封印(KGDソフト)	RP	PC-88/98シリーズ、FM-7/77シリーズ、 X1シリーズ、MSX/2	3.5D(8,800円) ROM(7,800円) 5D(8,800円/9,800円)
7		大戦略 (現代大戦略含む)(システムソフト)	S	PC-88SR以上/98シリーズ、 X1シリーズ	D(6,800円/7,800円)
8		ウィザードリィII(アスキー)	RP	PC-88/98シリーズ	D(9,800円)
9		がんばれゴエモン! からくり道中(コナミ)	AC	MSX2	ROM(5,800円)
10		三国志(光栄)	S	PC-88(SR専用あり)/98シリーズ、X1シリーズ、 FM-7/77シリーズ/16β、MSX(2)	ROM(12,800円) D(14,800円)
11		XANADUII(日本ファルコム)	RP	PC-88(SR以上専用あり)/98シリーズ、 FM-7/77シリーズ、X1シリーズ	D(5,800円)
12		夢幻戦士ヴァリス(日本テレネット)	AC	PC-88SR以上/98シリーズ、X1シリーズ、 FM-77AV、MSX	ROM(6,800円) D(7,800円)
13	↓	めぞん一刻(マイクロキャビン)	AD	PC-88/98シリーズ、 FM-77(AV)、X1シリーズ	D(6,800円)
14	🔥	エルスリード(NCS)	S	PC-88SR以上、 X1シリーズ	5D(7,200円)
	↑	VAXOL(ハート電子)	AC	PC-88SR以上、 MSX(2)	5D(7,800円) ROM(6,800円)
16	🔥	ファンタジーゾーン(ポニー)	AC	MSX	ROM(5,500円)
17	↓	ドラゴンクエスト(エニックス、ソニー)	RP	MSX/2	ROM(5,800円) (2用+6,400円)
18		雀豪I(クロスメディアソフト)	N	PC-98シリーズ	5D(8,800円)
19	↑	殺人倶楽部(リバーヒルソフト)	AD	PC-88/98シリーズ、FM-7/77AV、 X1シリーズ、MZ-25シリーズ	D(7,800円)
20	↓	アートオブウォー(フロッグ&バンドジャパン)	S	PC-98シリーズ	D(9,800円)
21	🔥	九玉伝(テクノソフト)	AC	PC-88SR以上/98シリーズ、FM-77AVシリー ズ、X1(tu)	D(7,800円)

傾向
 前月から急上昇
 前月から急降下
 今月の注目ソフト

ジャンル
AC アクション
AD アドベンチャー
RP ロールプレイ
S シミュレーション
N ノンセクション

協力店
 J&P渋谷店 うつのみや片町店 真光無線 ヤマガワ玉川店 ラオックス本店 J&P京都寺町店 ラオックス横浜伊勢佐木町店 九十九電気
 札幌店 石丸電気マイコンセンター パソコンショップ・ハドソン J&Pメディアランド 富士音響マイコンセンターRAM I

EXTRA REVIEW

おもろしき フロント 情報局

大切な資金源となる鉱脈を発見し、探掘ロボットを送りこめ。



ストレンジャー

鏡の国の異邦人

アドベンチャーとRPGの合体ゲームはもう当たり前では、シミュレーションとRPGでは……? ストレンジャーはまさにこれ。移動や戦闘シーンはRPGの雰囲気だけ、ゲーム進行はシミュ

by たけじゅん

コスモス・コンピューター

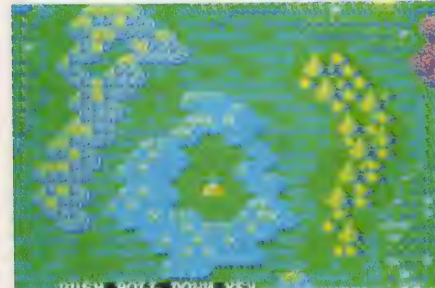
"世界"を育てる経営者になれ!

滑らかスクロールのRPG的シミュレーション

機種 PC-88シリーズ

媒体(価格) 5D(7,800円)

世界はそれぞれ6つの要素でできていて、町も一つずつある。まず、町の中に入ってみるとし



木の世界は豊かな森がいっぱい。中央の大木みたいなのが町だ。

この他に、武器ショップ、病院(改造)、専門工、アーマーストア、そして市場もある。



水中での戦闘シーンは、こんなにかい。泳ぎたくなるぜ。こんなふうにならば、HがPが減ってしまうのだ。この世界の主成分は鉄である。しかし、鉄が採れるワケじゃない。

れらを最高値まで上げると、その世界を占領したことになる。だからといって、メチャクチャにただ上げるといってはいかない。基準は「治安」である。他の値は、これ以上には上げられないので、まずこれに手をつけよう。

しかし、これも一つだけドンドン上げるといってはいかない。というのも、各値はお金を稼いでいくのに、そのお金を稼がせてくれる敵がいなくなるからだ。つまり、「治安」がよくなるとは、敵の出現率が下がるということなのだ。もちろん、いつかは敵が出てこなくなり、お金を稼げなくなる。となれば、その他の値もストップしたまま……という状態に陥るわけだ。

で、この窮地を助けてくれるのが「鉱山」だ。これは各世界にそれぞれいくつかあって、あちこち、とにかく調べ

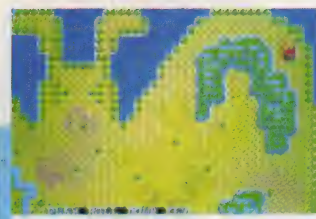
「治安」が世界の基準

レイション(つぼい)なのだ。あのアクティブ・シミュレーション「ディーヴァ(T&Eソフト)」とは、また違った味を出している。

町に入るとすぐ、「パブリックシンクオフィス」という耳慣れない場所がある。これは役場みたいなもので、その世界の治安状態、工業力、工場生産力などが一目でわかるようになっていて、ま、これらの値が、いわゆる世界の発展度を示しているわけだ。最初はもちろん救いよりのない世界だけど、キミの努力次第で、より秩序の保たれた力のある世界へと発展できる。

Soft Jungle

星の世界の美しさは、自他ともに認めている。



この蝶の世界は、作者の好みなんだとか……



尽くして発見しなければなら
ない。発見したらそこに発掘
用ロボットを派遣して山を掘
らせ、工場を建てる。(2)つま
で。工場では、その鉱物を町
で売っているような商品に加
工し、これを地下市場へ持っ
ていってお金に換える。
どう？ こうやってお金を
稼ぐんだぞ。もちろん、各値
は平均的に上げていくのが望
ましい。このあたりが、なん
ともシミュレーションしてい
るね。

**天災は忘れ
たころに……**

ところが、キミが一生懸命
働いて(？)いるときに水を
さす奴がいる。災害だ。これ
は突然襲ってきて、工場さえ
も破壊していく恐ろしい奴だ。
天災は忘れたころにやってくる
——つねね。ただし、これ
も忘れないでくれ。どんな災
害も、必ず防ぐ手だてがある
ってこと。それらはすべて
アイテムだぞ。
また、キミが今や我がもの



火山に触れるだけでもHPが減ってしまふ恐るべき火の世界。

おまけ

じつは、ゲームの主人公は
女の子。町へ入るとアーマー
ドスーツを脱ぐから、そのと
き見てごらん。会話でも、そ
れがわかるけどね。

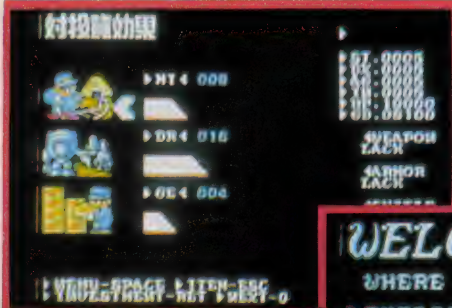


いくら金でも、こんなにあるとうんざりだ。スフィンクスもいるよ。

それから、アイテムは4
4種、武器とアーマーは各々
36種ずつ、敵キャラも多いか
い(ヒョーキな奴が多いから、
笑える)だ。はたして

そのすべてが必要か……それ
はプレイしてのお楽しみ。そ
うそう、敵キャラが出してく
る武器(火の玉とか弾丸など、
いわゆる飛び道具になる)も

みんな違うんだぞ！(指先に
頼るゲームではないので、お
じけづく必要はない)
——時間をかけてじっくりチャ
レンジしてみてくれ！



ここは武器ショップ。お金が許す
なら、なるべくいい武器を……。
アーマードスーツも、武器同様
どんどんいいものに買い換えよう。

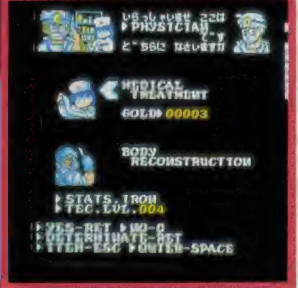
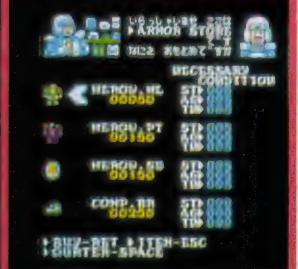
その世界の発展度を示す各要素。
まずは「治安」の値を上げる。
鉱物を加工してきた生産物を、
この地下市場で売って金を稼ぐ。
生産物は弾、エネルギー、建築資
材など。



ここが、いわゆる町です。中央に
いるのが主人公の女の子です。



病院では、治療や人体改造(パワ
ーアップ)ができる。



病巣鬼 (畜生界)



傷ついた体をいやしてくれる「菩提樹」ありかたや(各界にある)



ガンダーラ

by だけじゅん

エニックス

仏の祈りを六凡界に取り戻せ!

BGM16曲、壮大なシナリオが未知の世界の道しるべ

機種 PC 88SR以降
媒体(価格) 5D(7,800円)

遊ぶ 仏の世界に

ガンダーラの舞台は「仏の世界」である。ものが宗教で、あるだけに開発段階での気の使い方は並大抵のことではなく、参考資料とのニラメッコがかなり続いたと聞く。もちろん、ゲームとしての味を出すために、多少手が加えられたことはいうまでもないが、言葉の意味、キャラクターのデザインなどは、膨大な資料に基づくものである。

実際、その例の一つとして、普通なら敵を「殺す」というところを「命を浄化して仏界に送る」と表現していたり、すべての基になるものがビーズ(数珠玉)だったりする。そのほか、ゲーム中に耳慣れ

阿修羅王(修羅界)



ない言葉を何度か目にするが、それらの意味を味わいながらプレイすると、いつそうこの広大な世界を興味深くとらえることができるはずだ(ちなみに、画面数で見ると、一つの世界は42画面分あり、それに地下迷宮もある)。

さて、プレイヤーはシッタールとなって六凡界を旅するわけだが、先にも述べたように、各界で(1)邪神を倒し、(2)隠し持っている仏舍利壺を取り返し、(3)それをストーパーに納め(「クリアン」)、(4)如来を救い出すのが目的だ。そしてそこで「位」を受け、最終的に「仏陀」となるのである。

そのスタート地点が「人間界」である。42画面分の地上世界には、それぞれポイントとなる場所があるので、その一部を次のマップで紹介して



天上界



六凡界構成図

ガンダーラの世界

(位置関係はゲームの内容とは関係ありません)

修羅界



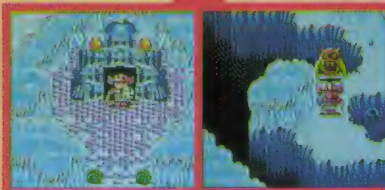
餓鬼界



畜生界



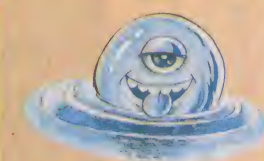
人間界



地獄界

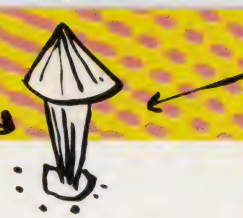


変園鬼 (餓鬼界)



シャボン鬼(人間界)

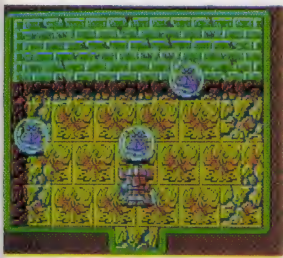
Soft Jungle



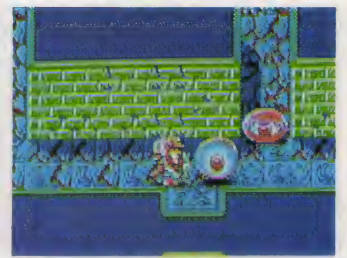
テマリキ
手鞠鬼
(畜生界)



迷宮の中の扉を開けると、小ボスが。体力は満タンが望ましい。



各界には地下迷宮があって、そこにも敵がうようよ。



みよう。

なお、BGMの素晴らしさについても一言触れておきたい。各界でそれが異なるのももちろんで、全16曲を予定している。

- (1) 東方幻想 (2) ガンダラへの路
- (3) 仏陀の戦士 (4) 蓮華
- (5) 冥府魔道 (6) 邪神
- (7) 平安 (8) 地獄界
- (9) 餓鬼界 (10) 畜生界
- (11) 寂 (12) 修羅界
- (13) 天上来 (14) 転生輪廻
- (15) 迦楼羅 (16) 六凡界

仏と邪心

その昔、この世は「邪神」によって支配されていたが、「仏陀(お釈迦さま)」の出現とその「法力」によって邪神は一掃され、平和が訪れた。仏陀が没すると、その遺骨は8つの「仏舍利壺」に分骨され、8つの世界の「ストーリー(仏舍利塔)」に安置され

独楽骨鬼(地獄界)



た。これ以後、世界は「如来」たちによって治められていたが、1000年の時を経て仏舎利の力が薄れてくると、ついに「邪神の王」が目覚めてしまった。

邪神の王は、8つの世界のうち、仏たちの力が及ばない六凡界(地獄界・餓鬼界・畜生界・修羅界・人間界・天上界)の仏舍利壺をストーリーパーから盗み出し、如来たちをも

さらって地底深くへ隠してしまった。世界は再び邪神に支配され、人々はその祟りを恐れて洞窟などに身をひそめた。キミの目的は、各界を旅して「仏舍利壺」を奪い返し、ストーリーパーに納め、そして捕らわれている如来たちを救い出すことだ。もちろん、各界には邪神がいて、キミの旅を阻止せんと魔物をばひこらせ、そして自らも……



ガンダラ特別プレゼント

『ジーザス』に続いて贈るエニックスからの特別5本プレゼント。希望者は、下記の応募要項をよく読んで、どんどん応募しよう!

〈応募要項〉
プレゼントを希望する人は、官製ハガキに
●住所●氏名●年齢●電話番号●感想、意見など「ガンダラ」に対してあなたが感じたことをもれなく記入、左下の応募シールを忘れずに貼って、どんどん応募してほしい。

宛先
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 井関ビル
株日本ソフトバンク出版事業部 BEEP編集部
「ガンダラプレゼント」係
●締め切り 昭和62年5月末日
なお、商品の発送をもって当選者の発表にかえさせていただきます。





棋聖



こちらは文字をかんとした駒。勝負のほうは、コンピュータ側の王将がまさに「風前の灯」。

機能豊富 が売り。

「棋聖」とは、プロの棋士(囲碁のプレイヤー)のタイトル(碁)のことで、本来は強い碁打ちの尊称だったらしいが、碁の文字がつくことから将棋のタイトルにもなった。ただし、囲碁の棋聖位は賞金額が大きく価値もあるが、将棋のほう

by 地縁士

アスキー

強いかわい、まずは1局!

対局と詰め将棋、時間はかかるが腕はなかなか

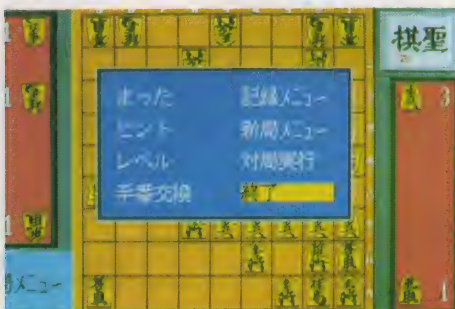
機種 PC-88シリーズ

媒体(価格) 5D(7,800円)

は五番勝負で、名人戦や十段位が七番勝負なのに比べるとやや劣るよう

この棋聖は将棋のほうのゲームで、コンピュータとの対局はもちろん、コンピュータに詰め将棋を解かせることもできる(コンピュータが出題し、それをプレイヤーが解くという遊び方ができないのは残念)。

●強さ(レベル1~8) レベルの違いはコンピュータの思考時間に反映され、レベル1では平均15秒くらい、7で15分、8になると無制限(??)になる。8で一手指したら応手に20分以上も考え込まれて、思わずリセットしてしまったほど。どのくらい強いのかはボクのほうの忍耐力が続かず確かめられなかったが、6でプレイしてもボク(有段者なのだ)の敵ではなかった。

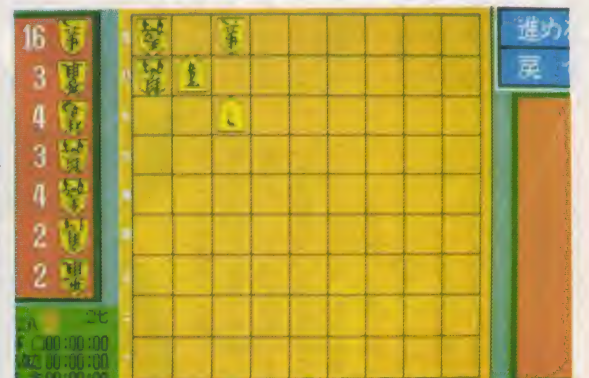


コマンドは豊富。「まった」や「ヒント」は初心者には嬉しいノ

目にかかれ。なお、詰め将棋のほうだが、雑誌などに掲載されたもの解

●強制着手 思考中のコンピュータに無理矢理手を打たせるコマンド。コンピュータが手こずっているときには便利だが、この場合は悪い手が多く、勝負がつまらなくなることも度々あった。

「ヒント」「まった」 初心者には何かとありがたい機能だ。今ではほとんどの将棋ソフトでお目にかかれ



見事に15手の詰め将棋を解いた「棋聖」。でも20分もかかったけど。

出したときとか、自作のものが正しいかどうかを確認するときには便利。ただそれ以外の用途はあまり……。もちろん、コンピュータとの詰め将棋もできるが、攻め手がコンピュータで、プレイヤーが

王将のほうしかできないので、遊びとしてはおもしろくないかも。ちなみに、15手の詰め将棋を解かせてみたら20分ほどかかったが、見事正解! 実力は十分あるはずだ。

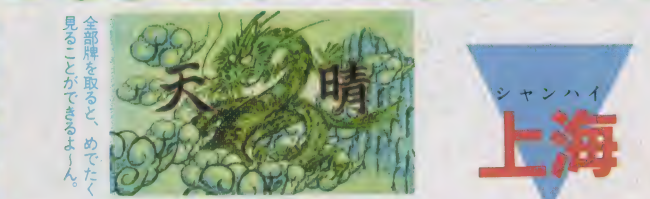


これがまた、ハマっちゃって!!

編ではいまだ 取りあいが

ボクが上海をやるうとしたら、③さんが「あたしがやりたいんだもん!」と言って渡さなかったぐらいの中毒ソフト。仕方がないので、ボクは元祖マッキントッシュ版、(このゲーム、米アクティビジョンからの移植作なのだ)でプレイし……。そっちでもハマってしまったのだな、これがノ

ームにありがちな、「頭を使わなければ一歩も進まない」なんてこともないから、気軽に始めて気軽にハマってしまうソフトだよ!



上海

by 手つ!

システムソフト

単純さが中毒へ駆りたてる!

2プレイより1人でじっくりやりたい、これが本音

機種 PC-98シリーズ

媒体(価格) 5D(6,500円)

られた麻雀牌から、端にある同じ模様を牌を取り除いていく、というかんたんなものの、麻雀のルールを知らなくてもできるし、マウスで操作は楽だし、おまけに、バズルゲ

Soft Jungle



神城明は九州・大分空港に着いた。いよいよ物語が始まる。



魔界復活

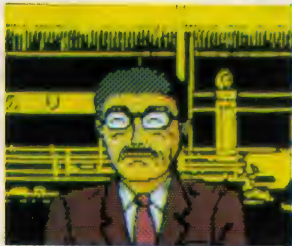
by 三峰奈緒

ソフトスタジオWING

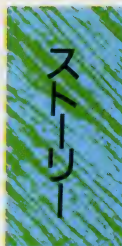
現代に魔界へつながる道が……

もう、無意味な繰り返しはやめたいな～

機種 PC-88SR以降、X1-tuシリーズ
媒体(価格) 5D(7,800円)



着いたばかりのバスから増水教授が降りてきた。まずは話を聞こう



ルポライター神城明に、大学時代の考古学教授増永から電話があった。その内容は大分県の仏の里(国東半島)にある霊願寺住職の失踪事件と、国定重要遺跡霊願寺修験場山頂にある巨岩、神の岩の供石が消滅した事件のことであった。

教授は学生時代に神城が持つ直感により遺跡発掘が次々

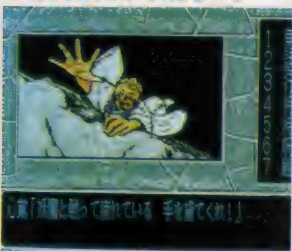
つ直感により遺跡発掘が次々
し前、神城明が東京から大分空港に着いたところから始まる。ということはどこかで天の声を聞かなくちゃならないわけよね。ところが始めからハプニングが待っている。迎えに来ているはずの増水教授の姿が見えないのだ。教授はどこに? まあ、ここはそれほど難しくはないはず。

プレイヤーは背後霊だ!



行方不明になっていた住職が現れた。キュービ―頭がおちゃめ。

天覚の仲間の心算カ助けを求めている。手を貸すか? それとも……



ゲームは、天の声を聞く少し前、神城明が東京から大分空港に着いたところから始まる。ということはどこかで天の声を聞かなくちゃならないわけよね。ところが始めからハプニングが待っている。迎えに来ているはずの増水教授の姿が見えないのだ。教授はどこに? まあ、ここはそれほど難しくはないはず。

教授に会えたら事件の起こった霊願寺へ。紅葉の季節にはにぎわう寺も、今は人っ子一人いない。お茶を飲んでひと休みしたくても茶店も閉まっている。ここの本堂に入ってみると不動明王の像が安置されている。こいつが天の声を語るのでは? でも、いくら眺めていても返事はなし。じつは、話を聞くためにはあるものが必要なのだ。

教授に会えたら事件の起こった霊願寺へ。紅葉の季節にはにぎわう寺も、今は人っ子一人いない。お茶を飲んでひと休みしたくても茶店も閉まっている。ここの本堂に入ってみると不動明王の像が安置されている。こいつが天の声を語るのでは? でも、いくら眺めていても返事はなし。じつは、話を聞くためにはあるものが必要なのだ。



妖魔に襲われて脅えている女性。これは助けてあげなきゃいけない!

回も繰り返すと、ある一定の順序でコマンドを選択しないと話が進まないという箇所が多いんだよね。そうする必然性もあまり感じられないし、こういう所ではまってしまふ人ばかりいそうだな。私はプレイしていて、アドベンチャーをやっているというよりも、なんだか隠れキヤラを探しているような気分になってしまった。メッセージもちょっと素っ気ないなあ。だからストーリーもイマイチわかりにくかった。

ところで、ゲーム中におけるプレイヤーは、なんと主人公たちの背後霊。私は何度も主人公たちを殺してしまっただけで、あまり出来のいい背後霊ではなかったみたい。キミたちがそうならないように少しアドバイスしておくね。このゲームでは誰が何を持っているかが生死を分けることがあるので注意。それから、神の結界の中だからといって安心しないように。セーブはこ

回も繰り返すと、ある一定の順序でコマンドを選択しないと話が進まないという箇所が多いんだよね。そうする必然性もあまり感じられないし、こういう所ではまってしまふ人ばかりいそうだな。私はプレイしていて、アドベンチャーをやっているというよりも、なんだか隠れキヤラを探しているような気分になってしまった。メッセージもちょっと素っ気ないなあ。だからストーリーもイマイチわかりにくかった。

回も繰り返すと、ある一定の順序でコマンドを選択しないと話が進まないという箇所が多いんだよね。そうする必然性もあまり感じられないし、こういう所ではまってしまふ人ばかりいそうだな。私はプレイしていて、アドベンチャーをやっているというよりも、なんだか隠れキヤラを探しているような気分になってしまった。メッセージもちょっと素っ気ないなあ。だからストーリーもイマイチわかりにくかった。

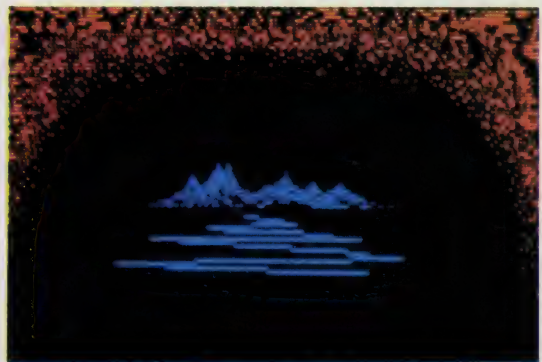
回も繰り返すと、ある一定の順序でコマンドを選択しないと話が進まないという箇所が多いんだよね。そうする必然性もあまり感じられないし、こういう所ではまってしまふ人ばかりいそうだな。私はプレイしていて、アドベンチャーをやっているというよりも、なんだか隠れキヤラを探しているような気分になってしまった。メッセージもちょっと素っ気ないなあ。だからストーリーもイマイチわかりにくかった。

すべての妖魔や魔王を統べる大魔王。勝機はあるのだろうか?

魔道を進むと魔界が見えてきた。気をひきしめていこう。

まめにね。一カ所できかないのがちょっとつらいかな。背景のグラフィックやアニメーション処理はなかなかのもの。最高なのはBGM。ゲーム中には15曲100効果音が使われている。どの曲も場面にとびつたり。不気味で怖い曲もあるけど。付録の「魔界復活」のイメージ・サウンドテープもおもしろいよ。

まめにね。一カ所できかないのがちょっとつらいかな。背景のグラフィックやアニメーション処理はなかなかのもの。最高なのはBGM。ゲーム中には15曲100効果音が使われている。どの曲も場面にとびつたり。不気味で怖い曲もあるけど。付録の「魔界復活」のイメージ・サウンドテープもおもしろいよ。





立体っぽく見える処理はササガ / 左上のカプセルは……

今月の材料

1. デスフォース リバーヒルソフト FM-77AV

2. アスピック クリスタルソフト FM-77AV, X1シリーズ, PC-80mkIIシリーズ

料理人 山村モヘップ(13)

ギョウケン ふたたび

こんには、先月休んじやったので、皆勤賞を逃してしまつた山村モヘツぶくぶく(口から突然、白い物質を吐き始める。どうやらこれはエクストラニムのようだ。……わー！ー！はー！、ギョクんの罠である。どうしても言いいたことがあつて、再びこの世に舞戻ってきたのだ。)

皆の衆、よく聞け！。隠れた人気コーナーであつた、わたしのレビューBOX7が最終回になつてしまつたのは、いったいなぜだと思ふ？

それは、わたしのコーナーで採りあげるべきソフトが、あまりにも少なくなつてしまつたからなのだ。発売になるとばかり思つてゐたソフトが急に発売延期になつてしまつたり、ひどいときには発売中止にさへなつてしまつたこ

小さな連載・モヘップのこと

モヘップのお師匠さんは芋吉です
心の師は たけじゆんで
技の師は みやび
体の師は TAKEちゃん
だそうす

ちなみに、ギャグの師はたけおんで
好きな手役は
タンヤオのし だそうす
~つづく~

ソフトの評価
「私が悪うございましたレベル」

1. 買わなくても心は痛まないぜ!
2. 悪いけど、今回は勘弁してね!
3. 買うべきか、買わざるべきか?
4. ゴメン、すぐ買うよ!
5. ポクが悪かつた! 買うから許して!

ともあつたのだぞー。いったいこれはどうしたことなのだー? なせー? どうしてー? ホワイ? ……ぶくぶくぶく(エクストラニムが、再びモヘップの口の中に収まつてゆく。)

あれ、ボクは今、いったいなにをしてたんだろ? 25行ぶんだけ記憶がないなあ……ま、いいや。気にしないで書き続けることにしちゃおつと。今回は、「デスフォース」(リバーヒルソフト)と「アスピック」(クリスタルソフト)の2本のリアルタイムRPGを採りあげながら、「ゲームに没頭させる仕掛けとは?」なんてことを考えてみたいなあ、つて思つてます。

人間関係とは 縁を切つたぜ!

デスフォースは、先月号でたけじゆんさんがすでに紹介していますので、あまり細かくは書きません。念のため、

デスフォースの舞台は、いわゆる「剣と魔法の世界」に近いことは近いんですけど、「ウィザードリィ」「ドラゴンクエスト」のような感じではありません。画面を見てのとおりに、どちらかというとメタリック、無機質、電気仕掛け、そういう感じの世界なんです。そして特徴的なのは、レベルを上げるための経験値とか、宿屋、寺院、そういうものは一切なく、完全に自分の力で得たアイテム、それだけを頼りに冒険しなければならぬんです。基本的には、道中に「ヒント」をくれる人間なんかいません。……ですけど、ドラクエなんかと比べてみて思うんですけど、この「ヒントを



Soft Jungle



金網(?)の重ね合わせが謎も見事である。壁にあるのはカプセルである。

くくなりますもんね。でも、デスフォースではそこらへんもうまくできています。「謎」の代わりに、「行動範囲を広げる」とそれ自体が小目標みたいになっているんです。たとえば、ある場所に行ってみたら、目の前に鍵の掛かった柵があるとなれば……

それを越えたいのが人情。そんな場所が、成長するたびに、そこかしこに現れてくるんです。しつこいくらいに。しかも、このゲームでは「鍵」がわりと重要な役目をしてるんですが、5個まで



こんなとこまで飛ぶのはすんじやねーよ！ グネグネに注意されたい。

しか持てないこと、鍵を使える場面では自動的に(自分の意志に反してでも)使われちゃうことが、マップの構造と絶妙にカラミ合っている。なんというか、あの「キャットスル」のような、「メトロイド」のような、「じれったいけどおもしろい」という気持ちも味わわせてくれるんです。



これがワナであることに気づいた人はカシコイ(と思う)よ。

……といったところで、ひとまず結論。デスフォースは成長とかヒントとか、いろいろ複雑なことを思い切っただけで、そのぶん「世界を広げる楽しさ」みたいなことで勝負しているゲームです。だから「地獄土さんのウィザードリイ」のように、とことんハマるゲームではありませんけど、マップング大好き人間には、かなりオススメのゲームじゃありませんか。(そうそう、デスフォースでは、マップングする、しないでおもしろさが倍ぐらい違いますよ。5-2面もあるから、かなり長く楽しめますしね！)

IIにかなり似てまして、広いマップを歩きつつ、洞窟などに入る3D画面。拾ったアイテムを商店で売ってお金に換え、寺院でお金を払ってヒットポイントの上限を上げてもらう……というものです。

ただし、戦闘のシステムに大きな特徴があります。戦闘がなななんと、まったく別のリアルタイムゲームなんでしょう。(「ビビッ」)おっと、インタラプトだ。戦闘システムを説明する前に、ちょっと説明しなきゃならないことがあったんだ。

このゲームでは、パーティーは3人までで組めるんですけど、あくまでも主人公は、その中の1人、サムソンです。他の2人は、いわば「従者」。だから、道で拾った(？)剣士たちと同行していて、戦闘でたとえせいづらが生き残ったとしても、サムソンが死んじゃったなら、ゲームオーバー。でも、剣士が死んだだけなら、また道で拾えばいいってわけなんです。

無意味な複雑さ

まあ、このゲームは戦闘システムを中心に、かなり興味深いシステムがあります。迷宮の中で敵が追いかけてくるなんてのも、そのひとつでしょうね。

3対1の変則タッグ

さて、次はアスピックですが、このゲームはデスフォースとは何から何まで対照的なんです。システムは、ウルティマタ

戦闘に入ると画面の下部が戦闘ウィンドウになっていて、そこで1対1のどつき合いが始まるんですけど、その戦闘は、3対1の変則タッグマッチ！



死にそうになってもタッグができるんです。(ただし、経験値は戦った者に与えられる) っかし、これってなかなかおもしろいシステムですよ。だって、先にも書いたように、結局は主人公が死ななければいいんですから、序盤では他の2人を完全な「捨てゴマ」と見なして、「あんたは私の礎やあ！」なんて言っていたらいいんですよ!?(こんなこと考えるボクって、極悪非道ですか? このゲームって、ストーリーは「邪悪な魔法使いにさらわれた姫を救出す正義の騎士」モノなんですから……)



2人の剣士はサムソンの礎となって死んだ。使い捨てだからいいけど!?

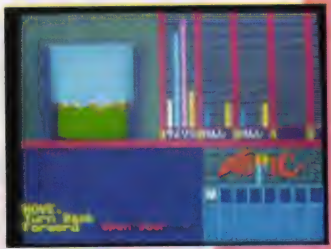
……しかし、それらの興味深いシステムにもかかわらず、イマイチという感じがしてならないんです。それはたぶん「無意味な複雑さ」が多すぎるからだと思うんですけど……。たとえば、ヒットポイントを増やすためには、先に書いたように迷宮、商店、寺院に回らなければならないんですが、それらはなんと、広いマップ上に点在しているんです！

おまけに、それらプレイヤーに味方すべき場所までが迷路になっているノ、こうすることで、いったいなんの効果があるっていうんですか!?! この話を我流子さんにしたら、「外敵の侵入を防ぐためにそうなるのかもしれないね」なんて言われましたけど……

たとえば、それらの興味深いシステムにもかかわらず、イマイチという感じがしてならないんです。それはたぶん「無意味な複雑さ」が多すぎるからだと思うんですけど……。たとえば、ヒットポイントを増やすためには、先に書いたように迷宮、商店、寺院に回らなければならないんですが、それらはなんと、広いマップ上に点在しているんです！

機種は違えど、内容は同じ、は？

まだまだ問題点はありますよ。このアスピックは、現在PC 60 mk II / SR、X1、そしてFM-77AVの3機種が発売になっていて、ポクはそのうちの77AV版をプレイしてみましたんですけど……正直なところ、内容の密度が薄い気がするんです！



剣士の死体を引きずって、やっど出口にたどりついた。マップシイ!

たとえば、マップがかなり広くても、その大半が歩くのが苦痛なだけの、意味もない同じ地形の繰り返しだったり、道中で会う人がみんな、判で押したように同じメッセージしか言わなかったり（一番頭に来たのは、城内で玉座の前に並んだ騎士たち。なにかいい情報でもくれるのかな？）

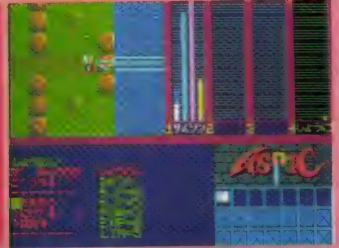
結局のところアスピックは、細かいシステムはなかなかよいものを持っているのに、それを束ねるゲームデザインが、わざわざゲームに没頭させないようになっている、そういういたくなるようなゲームだ、そんなところですかね。

たとえば、マップがかなり広くても、その大半が歩くのが苦痛なだけの、意味もない同じ地形の繰り返しだったり、道中で会う人がみんな、判で押したように同じメッセージしか言わなかったり（一番頭に来たのは、城内で玉座の前に並んだ騎士たち。なにかいい情報でもくれるのかな？）

……しかし、それらの興味深いシステムにもかかわらず、イマイチという感じがしてならないんです。それはたぶん「無意味な複雑さ」が多すぎるからだと思うんですけど……。たとえば、ヒットポイントを増やすためには、先に書いたように迷宮、商店、寺院に回らなければならないんですが、それらはなんと、広いマップ上に点在しているんです！

……しかし、それらの興味深いシステムにもかかわらず、イマイチという感じがしてならないんです。それはたぶん「無意味な複雑さ」が多すぎるからだと思うんですけど……。たとえば、ヒットポイントを増やすためには、先に書いたように迷宮、商店、寺院に回らなければならないんですが、それらはなんと、広いマップ上に点在しているんです！

……しかし、それらの興味深いシステムにもかかわらず、イマイチという感じがしてならないんです。それはたぶん「無意味な複雑さ」が多すぎるからだと思うんですけど……。たとえば、ヒットポイントを増やすためには、先に書いたように迷宮、商店、寺院に回らなければならないんですが、それらはなんと、広いマップ上に点在しているんです！



この岩の向こう側へは、あるものがないければ行けない……のか？

ギョクくん三たび

……しかし、それらの興味深いシステムにもかかわらず、イマイチという感じがしてならないんです。それはたぶん「無意味な複雑さ」が多すぎるからだと思うんですけど……。たとえば、ヒットポイントを増やすためには、先に書いたように迷宮、商店、寺院に回らなければならないんですが、それらはなんと、広いマップ上に点在しているんです！

……しかし、それらの興味深いシステムにもかかわらず、イマイチという感じがしてならないんです。それはたぶん「無意味な複雑さ」が多すぎるからだと思うんですけど……。たとえば、ヒットポイントを増やすためには、先に書いたように迷宮、商店、寺院に回らなければならないんですが、それらはなんと、広いマップ上に点在しているんです！

……しかし、それらの興味深いシステムにもかかわらず、イマイチという感じがしてならないんです。それはたぶん「無意味な複雑さ」が多すぎるからだと思うんですけど……。たとえば、ヒットポイントを増やすためには、先に書いたように迷宮、商店、寺院に回らなければならないんですが、それらはなんと、広いマップ上に点在しているんです！

ゴメン、すぐ買うよ!

買うべきか、買わざるべきか?



……しかし、それらの興味深いシステムにもかかわらず、イマイチという感じがしてならないんです。それはたぶん「無意味な複雑さ」が多すぎるからだと思うんですけど……。たとえば、ヒットポイントを増やすためには、先に書いたように迷宮、商店、寺院に回らなければならないんですが、それらはなんと、広いマップ上に点在しているんです！

……しかし、それらの興味深いシステムにもかかわらず、イマイチという感じがしてならないんです。それはたぶん「無意味な複雑さ」が多すぎるからだと思うんですけど……。たとえば、ヒットポイントを増やすためには、先に書いたように迷宮、商店、寺院に回らなければならないんですが、それらはなんと、広いマップ上に点在しているんです！

Soft Jungle



中央の井戸に入るとワープする。 いったいどこへ行けるのかな？

魔王に捕らわれている愛しの「ララ姫」を救い出す、というのがゲームの目的など、主人公「ワオ」の武器はなんと「声」なんだ。

このゲームには特製マイク「シャウト」が付いていて、これをジョイスティックポーターに差しこんでマイクに向かって叫ぶと、画面内の「ワオ」がシャウト（叫び）攻撃をするという仕組みなんだ。なかなかユニークなアイデアだね。大声を出すのが恥ずかしい人や近所迷惑を考える人は、スペースキーでもシャウト攻撃できるから、安心してプレイ

マイクに向かって
大声で叫べ！！



●MSX/MSX2共用
●ファン・ファクトリー ●5800円(マイク付)
by 三峰奈緒



いできるよ。

お金をためて
アイテムを買おう

ところでこのシャウト攻撃、むやみに叫べばいいってものじゃない。敵を前や横から攻撃すると、一回ごとに敵の色が白→青→黄色→赤と変わるだけで、倒すことはできない。敵のうしろから攻撃したときだけ倒すことができるわけなんだ。そして、敵を倒すとコインになるんだけど、そのときの敵の色によって金額が違ってくる。赤がいちばん高額だから頭を使って上手にお金をためよう。

さあ、お金がたまったらショップで買い物だ。それでは

MSXの新作だよー！！

かんたんにアイテムの紹介をしておこうか。

- ハンマー 敵の動きが15秒間止まる。
- かんしゃく玉 使用すると地面にセットされ、その上を通過した敵を倒す(ワオが通った場合、生命力が10マイナスされる)。
- ポーション ワオの生命力が100プラスされる。
- ウイング(羽) カウンソルを押した方向(上か下)に2エリア分飛んでいける。
- ほっかむり 30秒間影にな



敵を正面や横から攻撃すると色が変わる。いつ倒せばいいか、タイミングがむずかしい。

- キー(鍵) ゲートが開けられる。
 - キャンドル 暗闇を30秒間明るくできる。
- などなど、便利なアイテムが用意されている。もちろん



デカキャラ登場。こいつを倒して妖精を助ければ、ゴールドアイテムがもらえるぞ！

デカキャラも
出ているぞ

このゲームには、最近はやりのデカキャラも出てくるぞ。とても強いんだけど、こいつを倒すと妖精が現れてゴールドアイテムをくれるんだ。このゴールドアイテムは、効果はさつき紹介したノーマルアイテムとほぼ同じだけど、使用上の制限がほとんどないから、より有効な使い方ができるというわけだ。

それでは次に、地形の説明としようか。地形には、聖なる泉

ホテルに泊まれば体力回復。でも、宿泊料が高いなだね。

それから、ショップの他に体力回復ができるホテルというのがあるんだけど、宿泊料が高いから、ここは迷わず聖なる泉を利用したほうがいいんじゃないかな。

ということで、ユニークなシャウト攻撃とアイテムと地形を上手に利用して、キミもララ姫を救出してほしい。

階段、井戸、しげみ、穴、毒の沼地、ミラー、ゲート、墓石などがあって、それぞれが特徴を持っている。これらはワオにとって有利にも不利にも働くから、どの地形がどんな効果をもっているのかしっかり覚えておいたほうがいいね。

やってきましたMSXの新作コーナー。今月はMSX/MSX2 共用のものばかり4本を紹介だ。そして、今回から始まったハイテク紹介コーナーでは、3つの超ハイテクも公開しているぞ！！



ナイザー・スペシャル

●MSX/MSX2共用
電波新聞社 ●5300円
by 三峰奈緒



暗黒の時代

アレス・ナイザーの冒険(デーモンクリスタル)から数百年が過ぎた。歴史は永い平和のなかで彼の名を忘れ、ただ彼の直系の子孫のみが、その武勇伝を語り継いでいた。しかし……。

レイン王朝暦792年、再び暗黒の時代が始まろうとしていた。深い闇の奥で一つの「魔」が目を見まし、かかとを



まずこの画面でお城を巡り、橋を渡ればゲームスタートだ。

ならし始めていた……。

「ナイザー」は「デーモンクリスタル」の続編だ。主人公は同姓同名のアレス・ナイザーで、「デーモンクリスタル」のアレスの子孫という設定になっている。アレスの使命は、天界の征服をたくらむ魔女シャーマンの野望を打ち砕くため、魔界の奥に持ち去られたムーンゲートを取り戻すこと。行く手を阻むのは、シャーマンのとりことなった人間や魔物たちだ。

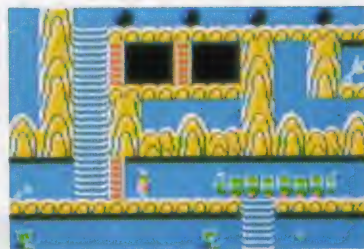
アレスは虚弱体質!?

初めアレスは縮小マップの上立っている。好きな館に入り、大きなカギを探し出して扉のところまで行けば、ラウンドクリアだ。館の中には暗く閉ざされた部屋がいくつかあり、開けるには小さなカギが必要なのだ。

ラウンド(館)がいくつか集まって一つのワールドになっている。3つのラウンドに

(パスワード)が隠されている、3つ集めると次のワールドに行けるようになる。ワールドは全部で5つだ。

かんたんでいいから各ラウンドのマップを作るといい。全部のラウンドを攻略するのはなかなかむずかしいからだ。なぜかという、アレスの体力がくせもので、敵からダメージを受けなくても、時間とともに体力が減ってしまうのだ。おかげで、すぐに息も絶えだえになってしまふんだよ。だから、いかに効率よくラウンドクリアするかが大切に



出たアイテムのようなデカキャラだ。どの武器が効くのかな?

紹介しておこう。

- ファイヤーボール 壁や敵に当たると炸裂、炎上する。
- サンダーソード 雷石から作られた刃の薄い剣。手裏剣のように投げて使う。

- クラッカー 壁や敵に当たると炸裂、爆風が左右に広がる。ブルーヘルメットがないとアレス自身もダメージを受ける。

それからも一つ、各ワールドにはフェアリー(妖精)が一匹ずつ捕らえられているから助けてあげよう。キャラが小さめで多少見にくいのと、操作性にやや難があるのが残念だけど、なかなかうまくまとめられたゲームだ。単純なようで奥が深いんだぞー。

- ファイヤーウェーブ アレスの前に炎の帯をつくる。食肉植物ラフランスを倒すのにもつとも有効な武器。
 - スーパーフラッシュ 前方に強力な光を放ち、魔物を退散させる。したがって視力のない敵には無効。
- この他にもまだまだあるけど、そのへんは自分で探してほしい。
- また、あるラウンドには宝箱が隠されていて、ランプや防具などが入っている。とくに防具は絶対手に入れておきたいアイテムだ。

武器・アイテム

敵によって有効な武器が違うので、その点もちゃんと調べておくようにしましょう。どんな武器があるのか、ちょっと



アイテムは数が豊富なから、特徴を把握して有効に使おう!

大きなカギを発見。あとは扉までたどりつけばラウンドクリアだ。



Soft Jungle



魔性の館 ガバリン

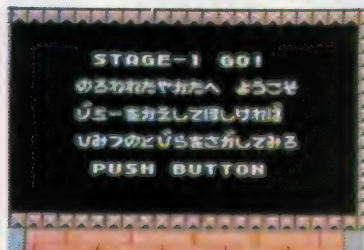


マジックの呪いの呪い

恐怖小説のベストセラー作家ロジャー・コップの身にふりかかる不思議な事件。それは、ある日突然、一人息子のジミーが目の前から消えてしまったことから始まった。

次々に現れる恐怖の世界。ひとつの謎を突破するたびに徐々にむずかしく、恐ろしくなっていく。この家には、ベトナム戦争で死んだ戦友ビッグベンの呪いがかけられているのだ。

異次元に捕らわれているジ



各ステージの開始にできるメッセージはよく読んでおこう ヒントが隠されているかもしれないぞ!



ジミーを無事助けたすことができてきたらどうか?

もう気づいた人も多いと思うけど、このゲームは同名の映画がもとになっているんだよね。もちろんゲームは映画を見た見ないに関係なく楽しめるよ。

出てきた敵は全滅させろ!

ゲームステージとなる家は8つのステージからなっている。各ステージはいくつかの部屋が複雑に組み合わさって迷路のようになっている。まあ、マッピングの必要はないだろうけど。そして、なかにはワープゾーンによってつながっているところもあって、ここに入るとベトコンが襲ってくる。でも、こいつは前方に弾を撃ってくるだけなので、うまく弾をよけさえすれば楽勝だ。

部屋の中でもガバリンは襲ってくるぞ。敵のいない部屋というのもあるけど、ふだん

は姿の見えない敵もいるので油断は禁物だ。部屋の敵を全滅させるとアイテムが出てくる。必ず出る。出ないときはどこかに隠れているので、なんとしても見つけたして手に入れよう。また、敵を倒さないと入れない部屋もあるから敵はできるだけ全滅させることだ。

水晶玉がカギを握る

ステージの最後にはステージボスがいます。このボスを倒すと水晶玉などのアイテムが手に入り、水晶玉を集めると



アイテム発見。この部屋は4方を壁に囲まれているけど、どうやって入ってきたんだろう?

ジミーを助け出すためのヒントが出るのだ。さらに、水晶玉以外のアイテムを手に入れることによって、ジミーのいるステージ8に進むことができる。

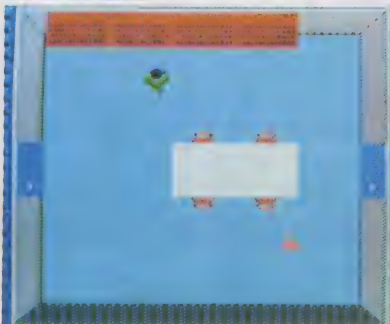
あつそうだが、大事なことを書き忘れていた。ゲームスタート時、コップは何も攻撃用の武器を持っていないんだ。まずはそれを見つけなくてはならない。武器のある場所のヒントはワープホール(ワー



部屋に入るとコウモリの火群かいた。こいつらを全部倒すと……

敵を利用して体力回復

このとおり、体力回復のアイテムが現れた

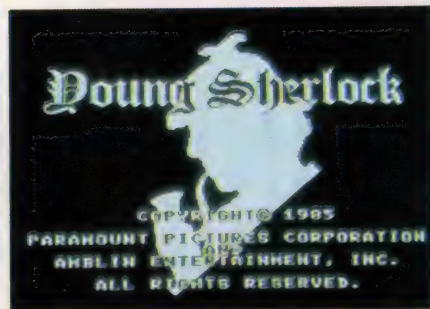


敵は、全滅させても一度部屋を出るとまた復活する。当然これを全滅させればまたパワーアップアイテムが出る。体力が減ったときには、これを利用して回復させるといいだろう。ただし、このゲームには時間制限はない(時間制限ではない)、夜になるとまっ暗になり

何も見えなくなってしまう。ランプがないかぎり朝になるまでプレイ不可能になるから、あまりムダな時間を使うわけにはいかない。さあ、キミはジミーに会うことができるかな?

ヤングシャーロック —ドイルの遺産—

●MSX/MSX2 共用
●パック・イン・ビデオ ●5800円
by TAKE ON!



密室殺人 事件発生!

あの「ランボロ」でおなじみのバック・イン・ビデオから、ヤングシャーロック——ドイルの遺産——が発売された。読者のみんなはもうやってみたかな?

最近「シャーロック・ホームズ」と名のつくゲームがセガ、ファミコン等出てるけど、この「ドイルの遺産」はなかなかまとまったアドベンチャーゲームに仕上がっているぞ。しかも、扱う事件はいわゆる「密室殺人」だ!

ストーリー

タイトルは「ヤングシャーロック」なんだけど、昨年公開された映画とは直接関係ないんだ。

まずはストーリーをかんに紹介しておこう。

ロンドンの大富豪ジェームス・ドイルが、誕生パーティー——中自宅で殺害された。殺人現場は完全な密室になっている。スコットランドヤード(ロンドン警視庁)のレストレード警部は、現場にいた一人の容疑者であるドイルの娘、シンディを逮捕した。

あきさせない 展開

ホームズにこの事件の捜査依頼をしたのは、ホームズのハイスクール時代の親友、ロジャー・バジエツだった。ロジャーはシンディの恋人でもあり、シンディの無実を主張している。そして彼も警察の取り調べを受けているのだ。

ホームズとワトソンは事件の謎を究明するためドイル邸へ向かった。そこには……

操作方法はコマンド選択式で、これらコマンドはウィンドーに表示される。このシステムはもうすっかりおなじみだね。

たとえば、証拠品を調べるときなんか、たいがいのゲームだったらアイコンで画面をしらみつぶしにしくくちやいけなかつたよ。ところが、このゲームでは「まわり」を調べると、「ダンス、ひきだし、ドレサァー」が「表示される。そこであとはダンス、ひきだし、ドレサァー各々について調べればよい、という感じになっているんだ。

これはスボラなボクにははとつてもうれしかった。さらに捜査メモをとったりする必要もないから、まんべんなく聞き込みを続けていけば、どんどん先へ進めるようにできているぞ。

- 1、ドイルの遺産に関する情報の整理
 - 2、密輸組織○○○○商会の調査
 - 3、シンディの釈放
 - 4、真犯人の究明
- と、こんな感じだ。

比較的行きも少なく、親切な作りになっているから入門用、もしくは難解なAVGばかりで絶望感をもって



持ち物や証拠品はクローズアップされる。極めて親切!

ドイル家の使用人ネイト、人もずいぶん役に立つかも。MSXのモノクロ調グラフィックもイカシてるし、画面切り替えの際、バラバラパーツと絵が消えていくのも目を疲れさせなくてGOOD。これはMSXユーザーには楽しめるぞ。

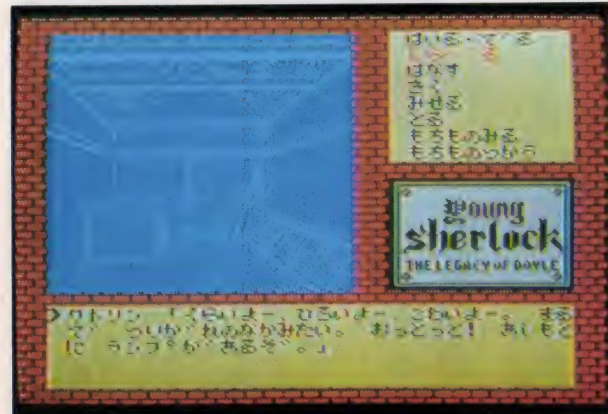


吉田まゆみの「タイトル」を探せ! (だっけ?)



聖バーソロミュー寺院の鐘撞きの人、何でも見せてみよう。

スコットランドヤード(ロンドン警視庁)のレストレード警部は、現場にいた一人の容疑者であるドイルの娘、シンディを逮捕した。



ヤング・ワトソンはキャグメーカになっちゃった……

- 1、ドイルの遺産に関する情報の整理
 - 2、密輸組織○○○○商会の調査
 - 3、シンディの釈放
 - 4、真犯人の究明
- と、こんな感じだ。

比較的行きも少なく、親切な作りになっているから入門用、もしくは難解なAVGばかりで絶望感をもって



持ち物や証拠品はクローズアップされる。極めて親切!



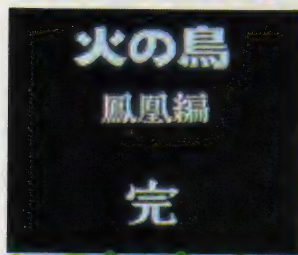
MSX編 Dr.KILLの マルチターゲット

BEEPERのみなさん。1か月間どう過ごしていただいしょうか？ ハイテクMSXが、ついにカラーになって帰ってまいりました。しかも、すごいハイテクをひっさげてね……。

さて、今月はDr. KILLがこのコーナーの担当なんだけど、来月から僕の二番弟子の“PIN”が、このコーナーを担当するよ。ほら、そこでつっ立ってないで、あいさつしなさい。「あっ、どうも、“PIN”です。はつきり言って、KILLさんは見かけどおりコワイです」こらッ、オマエなんてこと言ってるんだッ。向こう行ってろ。まっ、そんなわけで来月から“PIN”が担当なので、みんなバンバンハイテクを送ってくれよ。KILLでした。

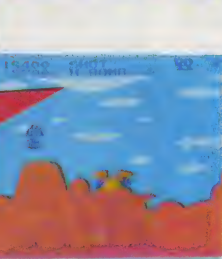
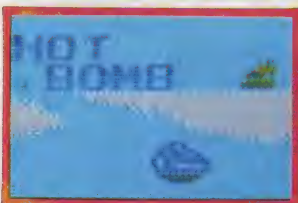
たいへん長らくお待ちいたしました。お約束どおり、スゴイハイテクを発表します。まず材料ですが、MSX2本体を1台（スロットでも可）、ディスプレイ1台（アナログRGB対応が望ましい）、MSX2用の「火の鳥」のカセット（コナミ産 純度100%のもの）。さて、材料が用意できたら、さっそくやってみましょう。まずMSX2本体にカセットを入れて、ゲームをスタートします（電源を入れてからだぞ）。そして、無敵にしたいなあーと思ったところで、パスワード入力モードにするんだ（Fキーを押して、HOMEキーを2回押す）。ここでパスワードのかわりに、「ILOVEHINOTORI」と入れてみると……。我王が無敵になってしまっただけだ。しかし、BUT「たてえ無敵の我王でも、スクロールには負けてしまうのであった。チャンチャン!」

スクープ!! MSX2版の「火の鳥」に、 無敵のパスワード発見!! 「火の鳥」



えーい、もう一つオマケだ。ENDINGが見れてしまうパスワードも公開してしまう。パスワード入力モードにして（前文参照）、ENDINGEMOGAMITAINAと打ってみよう。なんと、感動の最後が見れてしまうのだ。しかし、自力でゲームを終わせた人には、あまりこのパスワードはおすすりできない。そんな人は、見て見ないふりをして、次のハイテクを読もう。

ENDテモが 見たいなあー 「火の鳥」



たった1発のへヴィーボムが、10回以上使えるバグ発見。やり方はとってもかんたん。へヴィーボムを買って、その面のボスを倒すだけ。ボスを倒したら、へヴィーボムを使ってしまう。で、もう一度へヴィーボムを落とすと（1個しか買っていないんだから、落とせないはずなのに、なぜかこれが落とせるんだな）、H・BOMBの表示のところが、おかしくなっちゃうんだ。これで成功。あと10発ちょっとは落とせるから、次のラウンドが楽になるぞ。

たった1発で 数十発に ファンタジーゾーン

MSXのハイテク

大募集

ついでにコーナー名も募集しちゃうゾ!!

今月のハイテクはどうだったかな？ このコーナーは、今後も読者のみんなからの情報をどんどん掲載する予定だから、MSXのハイテクを発見したら、どしどしこのコーナーあてに送ってほしい。それから、新コーナー開設にあたり、コーナー名もみんなから募集したいと思っている。このコーナーにふさわしいと思う名前をどんどん送ってほしい。もちろん採用された人にはBEEPグッズのプレゼントも考えている。よろしくたのむぜ、オイ!!

●情報・コーナー名のあて先
〒102 東京都千代田区九段南
2-3-26 井筒ビル
株日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集部「MSXハイテク」係
(情報やコーナー名は、はがきか封書で、わかりやすくはつきり書いて送ってください)

DEBUT

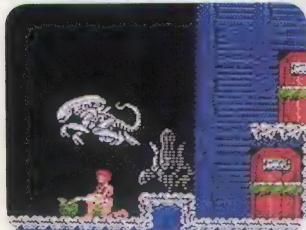
デビューあべにゆう

AVENUE



表記の ●5D=5インチディスク版 ●T=テープ版 ●BC=BEE CARD ●H=ターボ ●予=3800円=予価3800円 ●T(F=3800円)=テープでF.Mのみ3800円
 ご案内 ●AC=アクション ●AR=アドベンチャー ●S=シミュレーション ●RPG=ロールプレイ ●N=ノンセクション ●RT=リアルタイム

エイリアン2



●スクウェア
 ●MSX
 ●ROM(5900円)
 ▼AC IIフリーは再び惑星アチエロンへ向かうことになった。そこでエイリアンと再会(し)……。

ウイングマン2



●エニックス
 ●MSX
 ●ROM(5800円)
 ▼AD IIシナリオの面白さ、グラフィックスのどっちで感動してみろ？ 大人気の本がMSXに移植された。

あ

番地

OGRE (オーガ)



●システムソフト
 ●PC-88シリーズ、X1シリーズ
 ●5D(6800円)
 ▼S II(5月以降予定) 恐るべきサイバネティック戦闘ロボット、オーガを倒せ。

うっていぼこ



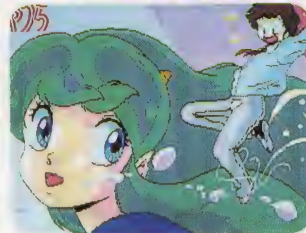
●デービーソフト
 ●FM-77AV
 ●3.5D(6800円)
 ▼AC II(5月発売予定) カワイイのはキャラクターだけじゃないの？ 会話もぶつっふんしてるところがなんと……。

アート オブ ウォー



●プロクターバンドジャパン
 ●PC-88SR
 ●5D(9800円)
 ▼S II血がプシューと吹き出すくらいのアリティ。古代からの名将の戦闘をシミュレート。

うる星やつら



●マイクロキャビン
 ●PC-98/88SR以降、X1シリーズ
 ●5D(6800円)
 ▼AD II(5月下旬予定) 面家素で行われる大ゲーム大会に参加しよう。オルキヤスト勢ぞろい。

アトラス

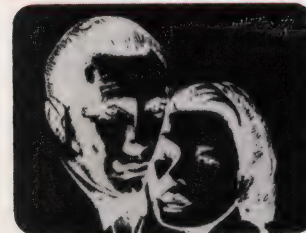


●B.P.S
 ●PC-98シリーズ
 ●3.5D/5D(6800円)
 ▼思考型 II(5月以降予定) 山と巒て平野と海を動つちやえ。ネジ切れるまで頭をヒネってみては

か

番地

カサブランカに愛を



●シンキングラビット
 ●X1-tuシリーズ
 ●5D(7200円)
 ▼AD II被害者の顔が穏やかなのはなぜなのか。死体の向こうにはタイムマシンが……。ジェーランドルフの推理が進んでいく。

ヴィーナス・ファイヤー



●クロスメディアソフト
 ●MSX
 ●ROM(5800円)
 ▼S II地球と金星は全面戦争を開始した。モチロン未来のナンパだけだね。

YS(イース)



●日本ファルコム
 ●PC-88シリーズ
 ●5D(未定)
 ▼AC+RP II(近日予定) RPGをブレイクしたこのないキミでも知らず知らず深みにハマれる期待作。詳しい情報が入り次第掲載するので、お楽しみに！

Soft Jungle



上海

- システムソフト
- PC 88シリーズ
- 5D (6500円)

▼思考型麻雀牌(バイ)を使って遊ぶ古くからあるゲームをパソコンで。98以上にストリートアツプ(写真はPC 98版)

九玉伝

- テクノソフト
- PC 98シリーズ
- 5D (6800円)

▼AC+RP(近日予定) オロロリン...化け物が町にあふれてしまったぞ...。さあ九玉の封印を探し出さんだ。

カーマイン

- マイクロキャビン
- X1シリーズ
- 5D (7800円)

▼AD(5月下旬予定) フィルターをかけたような画面は、ちょっと他にはない味を出してる。本当の戦いはこれからだ。

シャウト・マッチ

- MSX・マイク付
- ROM (5800円)

▼AC+RP付属のマイクで叫ぶと攻撃ができるという異色ソフト。モンスターは大声に弱い。深夜にプレイできないかもね。

コムサイト

- テクノソフト
- PC 88SR以降 X1シリーズ
- 5D (6800円)

▼AC+RP君のすることはポルトガルの行動プログラムミング。超エリート科学者気分になれるよっす。

ガリウスの迷宮-魔城伝説II-

- コナミ
- MSX (2)
- ROM (4980円)

▼AC+RP大魔王ヒュドノスを倒しても平和は訪れなかった。大魔司ガリウスの手から、我が子と城を取り戻せ。

ジャガー

- コンパイル
- MSX (2)
- ROM (5900円)

▼AC+S君は麻薬密売組織を壊滅させる使命を負った。さあ黄金の三角地帯へと向かえ。4人の仲間を見つけ出して。

さ 番地

ガルフォース

- スキャップ・トラスト
- PC 88シリーズ
- 5D (7800円)

▼AD(5月中旬以降) 7人のギャル戦士が戦いのなかで、徐々に自らの使命に疑いを持ち始める。平和を求めて旅に出る。

雀豪1

- クロスメディアソフト
- PC 98シリーズ
- 3.5D (8800円)

▼N(5月21日予定) CPU側も自ら成長するという。CPU機能も発達してこれくる。やればやるほど難しい。

サイキックウォー

- KGDソフト
- PC 88/98シリーズ、FM7/77シリーズ、X1、tu、MZ
- MSX2
- 3.5/5D

▼RT+RP(5月上旬予定) ソルジャーは全宇宙の平和のために再び戦う。

ガンダーラ

- エニックス
- PC 88SR以降
- 5D (7800円)

▼AC+RP(5月28日予定) 仏の力が及ばない六凡界に、再び万物がうごめき始めた。シッターは平和を求めて旅に出る。

獣神ローガス

- ランダムハウス
- PC 98シリーズ、X1シリーズ
- 5D (7800円)

▼AC+RP(5月18日予定) コマというアニメ処理を表現、ハートの熱さを感じてくれ。アクションは過激な。

ザ・マン・アイ・ラブ

- シンキングラビット
- PC 88/98シリーズ
- 5D (7800円)

▼AD(98版は5月上旬予定) 盗まれた宝石の謎。依頼人もちょっとひたひた。この事件、ちょっと奥が深いゾ。

キャッスル・エクセレント

- アスキー
- PC 60/66シリーズ
- T (4800円)

▼AC+RP(5月21日予定) 王女を目指して王子は勇気をふり絞る。100もの部屋をすべて歩き回れるかな?

女子大生交際図巻

- クロスメディアソフト
- FM7/77シリーズ、PC 98シリーズ
- 3.5D (7800円)

▼S(6月21日予定) 時間とお金を上手に使って彼女を狙え。

ジーザス

- エニックス
- PC 88SR以降
- 5D (7800円)

▼AD(5月21日予定) 謎の核心に迫る。エニックスお得意のアドベンチャー。絵もキレイだよ。

グイン・サーガ

- D-PHOTON
- PC 88SR以降、FM7/77シリーズ
- 3.5/5D (7800円)

▼S(5月21日予定) 人気のSF小説をゲーム化。謎の男グインの登場だよっ。

扉を開けて



ナリューブ、無理ならならん敵に打ち勝つことができた。得意になって、早く仲間を呼んでおくれ。ナリューブは、中々の立派な女王として登場。色々なるぞ!!

●アスキー
●X1シリーズ
●5D (7800円)
▼RP (5月15日予定) 美少女は「見方」の女子大生。でもじつはモノホンの魔女!? 仲間を集めて、また見敵を倒せ!!

大戦略



●マイクロキャビン
●MSX2
●ROM (7800円)
▼S (シミュレーション) は思考ルーチンが命だ。大戦略ならその心配はナシ。マイクロキャビンで移植されて登場。

新玉取物語



●クロスメディアソフト
●PC-88シリーズ、FM-7/77シリーズ
●3.5/5D (未定)
▼AD (7月21日予定) 竹取物語じゃないよ、玉取物語だよ。5の玉を採り出せ!!

トリトーンII (仮題)



●ザインソフト
●PC-88SR以降
●5D (未定)
▼AC+RP (延期) キャラクターのパラメータが豊富にそろって、画面もビジュアルタイプ。どんなキヤラが書けるかな?!

ダイナマイトボウル



●東宝EM-1
●MSX2
●ROM (予:5800円)
▼AC (7月予定) 個性的なキャラクターが、最高5人までいっしょにプレイ可能。写真はFC版のもので。

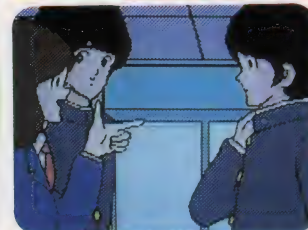
ストレンジャー・鏡の国の異邦人



●コスモス・コンピューター
●PC-88シリーズ
●5D (7800円)
▼S+RP (あらゆるゲームのジャンルをゴッパ奪した一本。10の謎の世界を旅しよう。天災には用心)。

な 番地

タッチ



●東宝
●PC-88シリーズ
●5D (7800円)
▼AD (ストーリーはパソコンだ) のオリジナル。連中は野球部に入ってしまった。写真は開発中のもので。

スーパーロードランナー



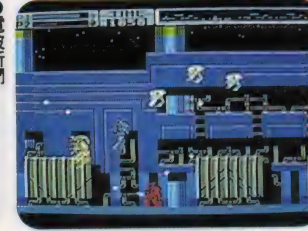
●アイルム
●MSX2
●ROM (5800円)
▼思考型AC (延期) 名作ロードランナーに、隠しロック等の新たなプレイヤーを追加。2人同時プレイも可能!!

ナイゼーショナル



●電波新聞
●MSX (2)
●ROM (5300円)
▼AC (登場キャラクターはオリジナルの約2倍。アイテムや武器も増えたスペシャル)。再び勇者アレックスとなって歩き回ろう。

ディーヴァ アスラの血流



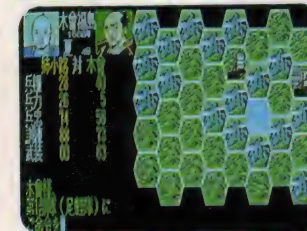
●T&Eソフト
●MSX
●ROM (6800円)
▼AC+S (アモールの率いる艦隊のエアパイロット、ラトナ・サンはライヴァナの放ったOMブラスタの照に捕らえられた)。

戦場の狼



●アスキー
●MSX (2専用あり)
●3.5D (6800円)
●ROM (5800円、5980円)
▼AC (2用は5月予定) コレを置いてあるゲーセンは今はないけど、MSXなら買えるよ。

信長の野望・全国版



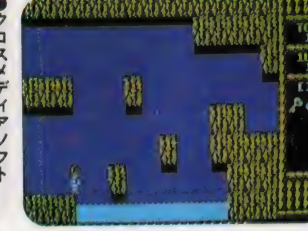
●光栄
●FM-7/77シリーズ、MZ-25
●3.5/5D (9800円)
▼S (MZ版は5月中旬予定) あい変わらずファンが多い信長の野望。FM、MZシリーズにも移植版が。

テウリング



●クロスメディアソフト
●FM-7/77シリーズ
●3.5/5D (7800円)
▼AD (6月21日予定) 血しびき、肉片が飛び散るクラッシュ・シーンが売り。あああああ、けどオカシマ。

ソフィア



●電波新聞
●X1シリーズ、MZ-15
●5D (6200円)、QD (4800円)
▼AC+バズル (さまさまな仕掛けアイテムが隠されたメイズゲーム。BGMもノリまくり)。

敵は海賊・海賊版



●D-PHOTOZ
●PC-88シリーズ
●5D (7800円)
▼AD (宿命のライバルの海賊船が2隻現れた)。深まる謎を解明し、海賊どもを退治しろ。アイコン入力でカンタン操作。

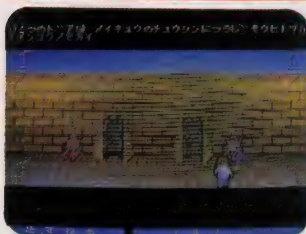
は 番地

た 番地



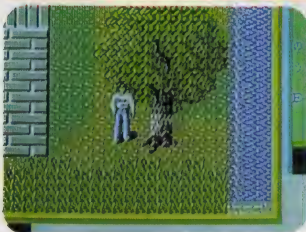
ら 番地

ラビリンス-魔王の迷宮-



●バック・イン・ビデオ
●MSX2
●ROM (¥6,800円)
▼AC II (6月下旬~7月予定)
デビット・ボウ主演の同名映画を忠実に再現。ファンタジーチックなキャラが続々登場する。

リバイバー



●アルシソフト
●PC-88シリーズ、X1シリーズ
●5D (6800円)
▼RT+AD II (5月発売予定)「フイザート」はとて神秘的な世界。神と神とが戦っている世界。

ルーイン



●ウインキーソフト
●PC-88SR以降、FM-77A
●3.5/5D (7800円)
▼RP+AD II「キヤマン、助けてください」君は空手部員からの謎の手紙を受け取った。

レニングラード



●ポニー
●PC-88/98シリーズ
●5D (6800円)
▼S II (6月5日予定) ナチスドイツ時代のソ連、レニングラードへの進攻作戦をシミュレート。

ロボレス 2001年



●マイクロネット
●MSX2
●ROM (6800円)
▼AC II 入念なハズな技はロボットでなきててないよ。出たあ必殺スカイハイ。

魔王ゴルベリアス



●コンパイル
●MSX
●ROM (5900円)
▼AC+RP 王国の近くの谷へ魔物退治に出けた途であったが、ウワサの程かキアラとは？ 20種以上のBGMも魅力。

魔性の館-ガバリン



●ポニー
●MSX
●ROM (4900円)
▼AC+AD II (5月2日予定) 愛する息子が魔物に捕らえられてしまった。ホラーアドベンチャーをMSXで体験。

マンハッタン・レクイエム



●リバーヒルソフト
●PC-98シリーズ
●5D (7800円)
▼AD II 好顔だったラスティリアDの第2弾が完成。ニューヨークはマンハッタンに閉じこめられ、天使たちの謎を解けるかな。

ムーンチャイルド



●HOT-B
●PC-88SR以降、98E以降
●FM-77/77シリーズ
●3.5/5D (7800円)
▼RP II 少年アキラがゴングのどちらかを選びゲームスタートマルチ形式のロールプレイングゲーム。

女神転生



●日本テレネット
●PC-88SR以降、FM-77A、X1シリーズ、MSX
●3.5/5D (7800円) ROM (6800円)
▼AC+RP II 失楽は悪魔を現世に召喚させてしまう。

めぞん一刻



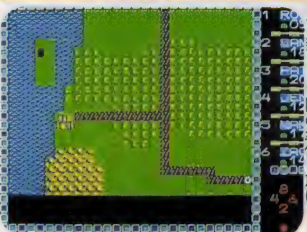
●マイクロキャビン
●MSX2
●ROM (6800円)
▼AD II (6月上旬予定) 原作作りのゲームはグラフィックが気になるけれど、MSX2ではどうか？ (写真はPC 98版)

ファンタジーゾーン



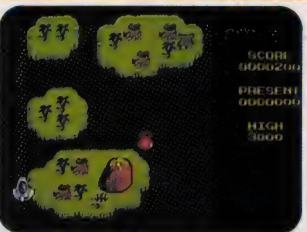
●アスキー
●FM-77AV
●3.5D (7800円)
▼AC II 人気アトゲームが77AVに、オポパを操って、敵に立ち向かえ。(写真はビデオ版)

ファンタジーII



●スタークラフト
●PC-88シリーズ、FM-77
●77シリーズ、X1シリーズ
●3.5/5D (6800円)
▼RP II ファンタジー、ジェルノアの童の精だが、ストーリーは別。新たな冒険の準備を急げ。

プレスト



●デービソソフト
●X1 II
●5D (未定)
▼AC II (未定) シャープの立休映像セット。用のゲーム第一弾。日本全国特産品収集のため、愛機プレスト号に乗る。

ポルフェスと5人の悪魔



●クリスタルソフト
●MSX
●ROM (5800円)
▼AC II (5月下旬予定) 魔法使い見習いのポルフェスは、4人の悪魔を引きつけて怪物ナイキンを、ナイキス退治に出かけた。

ま 番地



●マイクロキャビン
●MSX2
●ROM (6200円)
▼AC II キヤノンボールや、激走500キロ。といった映画が、要団数をゲームで再現。ハイウェイがサーキットになった。

マッドライダー



●マイクロキャビン
●MSX2
●ROM (6200円)
▼AC II キヤノンボールや、激走500キロ。といった映画が、要団数をゲームで再現。ハイウェイがサーキットになった。

THE HOLIDAY



第1回 ゴルフトーナメント開幕!!

栄冠は誰の手に?!

©任天堂



5月中旬に発表になるだろうけど、その前に、最終結果の一手前の段階のデータを紹介してしまおう。下の表に1位から20位まで出しておいた。キミの名前はあったかな?



最終的な成績は、

送るといって新しい試みも、成功といっているのではないかな?



2月21日から4月30日まで盛り上がり続けた、任天堂「ゴルフJAPAN」のゴルフトーナメントも閉幕! 全国各地のディスクファクスを使ってキミたちのスコアを

1位から100位までの人はゴールドディスクと贈る。



その他5000名にも抽選でゴールドディスクが贈られる。



もし今回キミの名前がなくてもガッカリすることはないよ。そう、第2回ゴルフトーナメント、USコースが待っているからだ。USコースの開催期間は4月28日から6月30日まで。応募方法はJAPANコースのときと同じだ。JAPANコースで参加入賞しなかった人も、ふるって応募しようではないか。これからは、こういうトーナメント



これが全国各地に設置されているディスクファクスだ!



総合順位	合計得点	ユーザー氏名	住所
1	223	タナベ ユウイチ	東京都
2	225	キムラ マサアキ	静岡県
3	225	マツナガ タロウ	新潟県
4	226	マエカワ ミツヒロ	大阪府
5	226	ニイナミ ユキオ	愛知県
6	228	アダチ カツミ	東京都
7	229	マツモト カズキ	愛知県
8	231	ナイトウ カツユキ	岡山県
9	232	フルカワ トヨヒデ	大阪府
10	232	ヤマオ ショウソウ	東京都
11	232	ミヤフキ トオル	大阪府
12	233	ノモト テツヤ	東京都
13	233	ホソダ カズヒロ	東京都
14	235	オダ タツオ	東京都
15	235	オオノ ヤスハル	愛知県
16	236	モリヤ タケシ	東京都
17	237	マキ タケシ	東京都
18	237	ナガハマ コウイチ	大阪府
19	238	ヨシオカ トモハル	大阪府
20	238	カク セイジロウ	兵庫県



トをどしどしやってみてほしい。任天堂はファミコンのネットワーク化をはかっている。任天堂の考えはいろいろ思案している。任天堂一社だけでなく、他メーカーも参加するようになさ、なかなかネットワークの実現は難しいのではないかなと思ってしまうのだ。多少、飽和状態キミのファ

ミコンに活を入れるために、このディスクファクスおよび、そのネットワーク計画には期待したい。第2回、第3回とどんどん続いている。注・USコースは発売が6月14日に延びました。



出る順ソフト表

発売月日	ゲーム名	メーカー名	対応機種	価格	
5月	15日	妖怪倶楽部	ジャレコ	FC	4,900円
	25日	ダイナマイトボウル	東芝EMI	FC	4,900円
	29日	迷宮寺院ダババ	コナミ	FC D	2,980円
	30日	うっでいぼこ	デービーソフト	FC	5,500円
		ピンポン	任天堂	FC D	未定
	中旬	セクションZ	カプコン	FC D	2,980円
		聖剣サイコカリバー	イマジニア	FC D	4,900円
	下旬	未来神話ジャーパス	タイトー	FC	未定
		妖怪屋敷	アイレム販売	FC D	未定
		ブービーキッズ	日本物産	FC	4,900円
		ヘラクレスの栄光	データイースト	FC	5,300円
		リフレクトワールド	イーストキューブ	FC D	3,200円
		ジョギングコース	バンダイ	FC D	4,900円
		魔界列伝	セガ・エンタープライゼス	セガIII	5,000円
		エンデュロレーサー	セガ・エンタープライゼス	セガIII	5,500円
	赤い光弾シリオン	セガ・エンタープライゼス	セガIII	5,000円	
6月	5日	アテナ	SNK	FC	5,500円
	12日	エキサイティング・バスケット	コナミ	FC D	未定
	14日	ゴルフUSコース	任天堂	FC D	3,500円
	上旬	勇士の紋章ディーブダンジョンII	DOG	FC D	3,400円
		ナゾラーランド2	サン電子	FC D	2,980円
	中旬	Drカオス 地獄の扉	ポニー	FC D	2,900円
		ジャンボウ	ケイ・アミューズメントリース	FC	未定
		磁界少年メットマグ	DOG	FC D	3,400円
	下旬	月風魔伝	コナミ	FC D	未定
		スペランカーII	アイレム	FC	5,300円
		ファンタジーゾーン	サン電子	FC	未定
		エアフォートレス	ハル研究所	FC D	2,980円
		シェラザード	カルチャーブレイン	FC	5,500円
	予定	ザ・プロ野球	セガ・エンタープライゼス	セガIII	5,000円
		アウトラン	セガ・エンタープライゼス	セガIII	5,000円
	冒険浪漫	イマジニア	FC D	未定	
	タイタニックミステリー	学習研究所	FC D	未定	
7月	10日	夢工場	フジテレビ	FC D	2,980円
	上旬	聖剣伝説	DOG	FC D	3,400円
		チェスターフィールド	ビック東海	FC	未定
	中旬	ミラクルロビット	キングレコード	FC	4,900円
		奇々怪界	タイトー	FC D	未定
	下旬	ラッシュ&クラッシュ	カプコン	FC	未定
		怪傑ヤンチャ丸	タイトー	FC	未定
		バイブル1989	イマジニア	FC D	未定
		カリーンの剣	DOG	FC D	未定
	予定	ツッパリ大相撲	テクモ	FC	未定
	グレートバスケットボール	セガ・エンタープライゼス	セガIII	未定	
8月	中旬	メカ生体ゾイド	東芝EMI	FC	未定
	下旬	水戸黄門	サン電子	FC	未定
		アウトランダース	ビックター音楽産業	FC	未定
		ウルティマ	ポニー	FC	未定
		トッブルジップ	ボーステック	FC D	未定
		エイリアン2	DOG	FC D	未定
		ドラゴンズレイヤー	ナムコ	FC	未定
		ファミリーボクシング	ナムコ	FC	未定
		スターウォーズ	ナムコ	FC	未定
		キャプテン翼	テクモ	FC D	未定
		上海	サン電子	FC D	未定
		コロニスリフト	セガ・エンタープライゼス	セガ全	未定

今月の新作

陸、海、空と壮大な舞台を背景に繰り広げられる、アクション&ロールプレイングゲーム。キミは聖騎士バツクヴァイザーの息子ケインとなつて、ゲモン將軍の手から王姫カレンを救い出せ！

キミは剣を基本に、50種類を超えるアイテム群を使いこなさなければいけないぞ！

くわしくは次号で！



▲戦闘シーンだ。岩のおぼけのようなものが、襲ってきた。

▶ここは薬屋。必要なアイテムがいっぱいだ。

話かけてみよう。

月刊漫画誌「コミコミ」に連載され、ビデオとしても発売になっているアニメのゲーム化。縦横フルスクロール型の、アドベンチャー+RPGとなりそう。

戦闘モードでは、もちろんアクションゲームになるし、他のモードでは、アニメーション処理もほとんどこなされている。独特の世界を味わえそう。



▲この人たちは味方キャラ。妖術で主人公を助けてくれる。

▲主人公の若槻哲也。つまりキミだ。

ビック東海 7月上旬発売 未定

チェスターフィールド

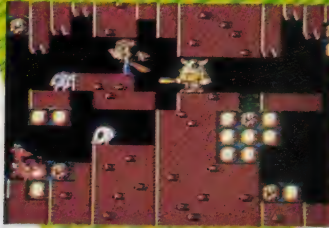
アウトランダース

ビックター音楽産業 8月下旬発売 未定

Soft Jungle

アテナ

SNK 5,500円



ディスクだROMだとさわがれていたあの「アテナ」がついにFCでできるぞ！ゲームの内容はアーケード版をほぼ忠実に再現している。といってもボクもまだ8面まで見たわけじゃないけど、ハマドリアスやゴレムを見たときは思わず感動してしまっただ。これはなかなかメカ化してるぞ。

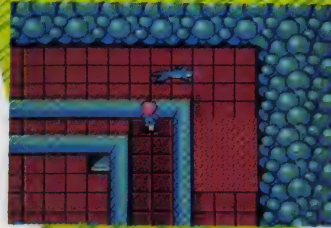
アイテムのパワーダウンに気をつければなかなかのゲームバランスだ。でも初めてやる人に受けるかどうか……。

(評●TAKE ON)

お買い得度	キャラクター	★★★★★
	グラフィック	★★★★★
	操作性	★★★★★
	サウンド	★★★★★
	ゲームバランス	★★★★★
	総合評価	★★★★★

愛戦士ニコル

コナミ 2,980円



各種アイテムでパワーアップする、アクションRPG風ゲームだ。

キャラクター、グラフィック、音楽……突然、このゲームを見せられても「コナミの新作だ」とわかってしまいうくらい、コナミしているのだ。評価としては、すべてに及第点は与えられるものの、何かインパクトが弱い。多少このタイプのゲームに僕が食傷ぎみだからなのかもしれないけど、フツーに考えてみれば、良いゲームノといえるだろう。(評●菊造)

お買い得度	キャラクター	★★★★★
	グラフィック	★★★★★
	操作性	★★★★★
	サウンド	★★★★★
	ゲームバランス	★★★★★
	総合評価	★★★★★

暗黒要塞レリクス

ポーステック 4,200円



「ニューレリクス」だ。タイトルは「暗黒要塞」だけどゲーム内容はとっても明るい。これを買おうと思ってる人は、まず心の準備をしてくれ。ディスク読み込みのはん雑さは絶対キミの想像を超えているぞ。忍耐が必要だ。

しかしこれだけでも準備は不十分だ。マニユアルはそれこそパソコン版の1万倍以上くわしいけど、アイテムの謎や操作法については研究しなくてはいけないというのはオリジナルそのまま。ハマルゾお！

(評●間似谷林蔵)

お買い得度	キャラクター	★★★★★
	グラフィック	★★★★★
	操作性	★★★★★
	サウンド	★★★★★
	ゲームバランス	★★★★★
	総合評価	★★★★★

最新ファミコンゲームお買い得情報

うっでいぼこ

デービーソフト 5,500円



現代のデジタルメルヘンうっでいぼこ。FC版だ。本文でもさんさん書いたけど、このゲーム、パソコン版よりリノリはよくなったけど、あとあとのために条件をクリアしなくても次の面にいけたら謎のヒネリがさきすすきていたりするのは、何度もやりなおさなくてはならない点はそのままだと思う。

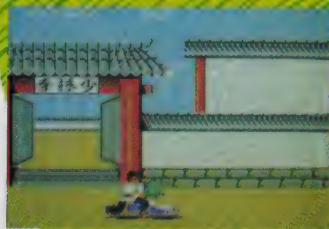
でもやりなおすにはパスワードが長くて……。これが苦にならない人はゲームの評価は1ずつふえてみえるかも。

(評●TAKE ON)

お買い得度	キャラクター	★★★★★
	グラフィック	★★★★★
	操作性	★★★★★
	サウンド	★★★★★
	ゲームバランス	★★★★★
	総合評価	★★★★★

風雲少林寺

ジャレコ 8,200円



拳法モノというのは、つまるところリアルな人間のアクションをいかにカンタンかつリアルに表現できるかという点で、敵キャラと拳を交えたときのリアクション、それから敵キャラの戦闘パターン、この3つにつきると思っ。

人間はなれした敵キャラやかわらぶきの背景なんてこの次、三の次だ。このジャンルは人間そのものをシミュレートすることにきわめて近いので、うまく作れば芸術的なものになるんだけど……。

(評●TAKE ON)

お買い得度	キャラクター	★★★★★
	グラフィック	★★★★★
	操作性	★★★★★
	サウンド	★★★★★
	ゲームバランス	★★★★★
	総合評価	★★★★★

聖剣サイコカリバー

イマジニア 4,900円



イマジニアソフトの第3弾！それが聖剣サイコカリバーだ。イマジニアといえば、超難しソフトをつくるメーカーだがサイコカリバーはどうだろう。アクションRPGという流行の路線だが、そこがイマジニア、中途半端なものではない。まずボボとビビという妖精の性格つけと、所々にあるアイテムのゲームとしてしている。

このゲーム、製作者によるとBEEPを見ないで1カ月は楽しませてくれるそうだ。付属のボビンスの歌を聞きながら楽しもう。(評●我流子)

お買い得度	キャラクター	★★★★★
	グラフィック	★★★★★
	操作性	★★★★★
	サウンド	★★★★★
	ゲームバランス	★★★★★
	総合評価	★★★★★

テレホビーゲームTOPチャート

★協力店
 ●西武百貨店 (東京・池袋)
 ●阪急百貨店 (大阪・梅田)
 ●ヤマギワ東京本店ホビーショップ (東京・神田) ●寿屋日吉店 (神奈川・港北) ●キタムラカメラ (高知・堺町)

集計期間は昭和62年3月1日から3月31日まで。
 ※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集部で数値化し、ランクアップしたものです。

ランク	前ランク	ゲーム名・メーカー・定価
1	1	ドラゴンクエストII エニックス 5,500円
2	—	グーニーズ2 コナミ 4,900円
3	—	ミッキーマウス ハドソン 4,900円
4	—	十王剣の謎 バンダイ 5,500円
5	—	とびだせ大作戦 DOG 3,400円
6	2	ゴルフJAPANコース 任天堂 3,500円
7	3	プロ野球ファミリースタジアム ナムコ 3,900円
8	—	ダーティペア バンダイ 3,300円
9	—	エスパードリーム コナミ 2,980円
10	—	ウィンターゲームス ボニー 2,900円

4 十王剣の謎



▲ハンモットザウルスは人間にもどれるか! 時空大帝を倒せ!

2 グーニーズ2



▲ウラ・オモテの複雑に入りくんだマップには、目がかすむ。

ファミリーコンピュータ

1 ドラゴンクエストII



▲これをするためにファミコンを買ったライターがいる……。

5 とびだせ大作戦



▲3Dメガネをかければ、なお楽しい。

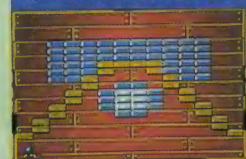
3 ミッキーマウス



▲オプションともいえるミニーがかわいらしいね。

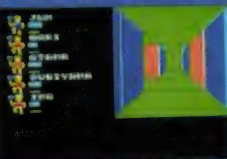
ランク	前ランク	ゲーム名・対応機種・定価
1	—	ロレッタの肖像 全機種III 5,000円
2	—	ザ・ブラックオニクス 全機種 4,300円
3	1	スペースハリアー マークIII 5,500円
4	2	ウッティポップ マークIII 5,500円
5	4	ダブルターゲット マークIII 5,000円
6	3	アレックスキッドのミラクルワールド マークIII 5,000円
7	5	ハイスクール奇面組 マークIII 5,000円
8	10	グレートゴルフ マークIII 5,000円
9	6	アストロウォリアー マークIII 5,000円
10	13	ザ・サーキット マークIII 5,000円

4 ウッティポップ



▲先月号のセガレポートを参考に攻略せよん。

2 ザ・ブラックオニクス



▲すでにパソコンで大ベストセラーになっているもののセガ版。

セガ

1 ロレッタの肖像



▲セガ初のアドベンチャーゲームは、本格推理ものだ。

5 ダブルターゲット



▲ダブルターゲットといえばSHOTAN。彼ははずこに……。

3 スペースハリアー



▲発売以来、その人気はいつこうにおとろえない。

ランク	前ランク	ゲーム名・定価
1	1	ドラゴン大秘境 5,200円
2	2	ボールポジションII 5,200円
3	3	乱闘プロレス 4,800円
4	5	スカイキッド 5,200円
5	4	マッピー 4,800円

3 乱闘プロレス



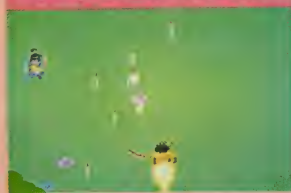
▲血湧き肉躍る格闘技の王者プロレス。

2 ボールポジションII



▲音声合成でアナウンスが入るのにはブツとび。

1 ドラゴン大秘境



▲先月号と順位も変わらず。不動の人気だ。

スーパーカセットビジョン


読者プレゼント

しんそろ

新装開店! 今月は数は少ないけど、内容は充実しているよー。

PPRR

1 エンデューロレーサー5名



対応機種：セガ・マークIII
提供：セガ・エンタープライゼス
定価：5,500円 <P54参照>
●ゲーセンでおなじみのエンデューロが、マークIIIで登場。ナナムスクロールもなかなか。

2 うっでいぼこ3名




対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：デービーソフト
定価：5,500円 <P115参照>
●春夏秋冬、移り変わる景色をバックに、木の人形ほこの大冒険だ。

3 愛戦士ニコル2名



対応機種：ファミコン・ディスク
提供：コナミ
定価：2,980円 <P119参照>
●コナミの得意路線でゲームの王道を行く。こきみいアクションゲーム。

4 NG3、4月号 30名



3月号10名 4月号20名
提供：ナムコ
●38ページでも紹介しているとおり、ナムコ通になるための情報誌「NG」の最新号と最新前号をあげちゃおう。

EESS

5 魔性の館2名



対応機種：MSX
提供：ポニー
定価：4,900円
●迷路のように組み合わせた部屋を歩き、愛息ジミーを救いだせ。アイテムが重要なカギを握るゾ!

6 ストレンジャー3名



対応機種：PC-88シリーズ
提供：コスモスコンピューター
定価：7,800円 <P140参照>
●風、水、火など自然をテーマにした10の世界を舞台に、シミュレーションゲームを展開!

7 上海 各2名



対応機種：PC-98シリーズ
PC-88シリーズ
提供：システムソフト
定価：6,500円 <P144参照>
●編集部一同、ハマリこんでしまった魅力! キミたちもハマってみて。

8 ディーヴァ 3名



対応機種：ファミリーコンピュータ
提供：東芝EMI
定価：4,900円 <P89参照>
●キミはディーヴァの謎が解けるか? 2人プレイでチャレンジだ。

EEEN

9 セガ・ゲームビデオ発売記念ステッカー&テレフォンカード セットで5名



提供：SVI
●見るだけでうまくなるハイパーB.G.V. セガファンならずとも、よかれが出ちゃう!

10 妖怪道中記 必勝本+テレフォンカード 20名



提供：ナムコ
●これは欲しい。私も欲しい。なかなか貴重品ですよ、これは……。

11 聖剣サイコカリバー テレフォンカード +ステッカー 10名



提供：イマジニア
●限定版テレカとウェブジャックのしゅーいステッカーだ!

12 ポピンスの直筆サイン入りポスター 10名



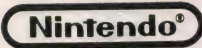
提供：イマジニア <P114参照>
●真正銘のサイン入りポスター。キミの部屋に張って1人で楽しんでくれ!

TT

応募要項

★このプレゼントページの応募は136ページのどじこみはがき「愛読者カード」を使ってください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにネ!! (パソコンソフトの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください)
★締切 昭和62年6月8日必着
★発表 本誌8月号(7月8日発売)誌上

ファミリーコンピュータ™



GOLF

ゴルフトーナメント



ディスクファクス設置店で応募しよう

JAPAN ジャパン **コース** コース

開催期間

昭和62年 2月21日(土) → 5月10日(日)

- FSC-GFJE ●2月21日発売 ●希望小売価格3,500円 ●青いカードは他のゲームに書き換えられます。 ●ディスクライターでの黄色いカードへの書き換えは、できません。
- ディスクファクス設置店につきましては、パンフレットをご覧ください。

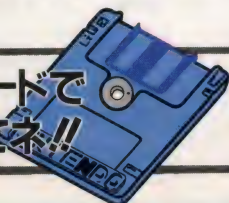
第2回ゴルフトーナメント開催予定…USコース開催期間：昭和62年5月30日(土)～8月16日(日)

5,100名様に
ゴールデンディスク
カード (オリジナルゴルフ
コース入り) が
当たる

●ディスクライターで他のゲームにも書き換え可能

1～100位	全員(入賞記念盾ももらえるよ。)
101～500位	全員
501～3,000位	抽選で1,000名に当たる
3,001～10,000位	抽選で1,000名に当たる
10,001位以下	抽選で2,000名に当たる
ラッキーナンバー賞	順位の末尾が2と6の方から抽選で600名に当たる

青いカードで
応募してネ!!



応募は無料です



ディスクシステム
ファミリーコンピュータディスクシステム

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地(075)541-6113

東京支店(03)254-1781

大阪支店(06)245-4155

名古屋営業所(052)571-2506

札幌営業所(011)621-0513

岡山営業所(0862)52-1821

妖怪屋敷

ようかいやしき™

おそろしくて長い夜がはじまった

この4年2ヶ月の間

おそろしいけなしい扉を

おそろしい夜がはじまった



わたしを
たすけて

おそろしく
近日新発売

おもしろいこわーい

キャンペーン

君の机の上に
なまあたかーい
風をおくる。

A賞 妖怪はうす
せんぷうき 1,000
名様

あたためると
へびがニョロニョロ
あらわれた!

B賞 へびだま 2,000
名様

詳しくは商品中のアンケート用紙
をごらんください。

MSX MEGA ROM

激闘体感!
MSX パーツ



ROBO WRES 2001

今から15年後の世界、それは、巨大ロボットがリングの上で登場し、世の人々を襲撃のみを興しとしたSFの世界。今宵は、自分のディスプレイにより、その世界に参入することが出来る。それも観戦ではなく、一人のプレイヤーとして2001年に存在するのだ。そのゲームの名は「ロボレス2001年」。巨大ロボットが自分の生死をかけてリング内を走り回り、場外で闘闘する。必殺技は使空申殺法「スカイ・ハイ」相手を上空でたどきふせ、リングがヒビ割れるほどの力でリングに足をつける。痛快無比なこのゲーム。ジョイスティックVSジョイスティック、ジョイスティックVSキーボードの使用で6台のロボレスラーから好きなロボットを選び出し、総30種の技を使いこなせ！
(共通技は10種、各必殺技3種)

MSX
メガロム版

●MSX1 ●MSX2
どちらでも使用可能。

定価 5,800円

MSX は、アスキーの商標です

Micronet CO., Ltd.
マイクロネット

〒104 東京都中央区新富1-15-1 TEL:03-5561-1170

脳

細胞がついてくる。

(但し、人間のタイプによります)

今、ハル研のゲームであそぶと
大変なことになる。
血管がプツンとなって、
頭の中身がグチャグチャに。
ラストまでいったあと、
気分がH-Iになれるんだ。
つきをよぶ興奮ゲーム、
さあ登場！

あそぶと、

ゲーム・ソフトで

今、ハル研の

近日発売

ホール・イン・ワン
スペシャル

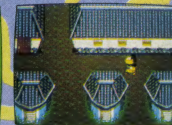


おしやかし 陽巻道中



実践的難コース、ソクソクのゴルフゲームの登場だ。その名もホール・イン・ワン・スペシャル。距離、風向き、球筋とすべてがリアルに再現された。プレイ内容も、ストローク・トーナメント、マッチプレイと君の選択しだいた。鮮やかな景色にみとれてないで、スーパーショットでプレイスタート。 /

思わずニコニコ、江戸を離れたやしきたが笑いふりまく隠密道中。きつねや虚無僧が襲いかかってくるなかで、悪大名の証拠あつめに東海道中、東へ西へ。農民、町人を救うためすっけやしきたは、大奔走だ。勘をはたらかせ、証拠をあつめる。君のインスピレーションを、江戸時代がまっている。



HM-022 定価
MSX2 **¥5,600**

HM-026 定価
MSX2 **¥5,600**

メインRAM64K/VRAM128K
*MSXはアスキーの商標です。

好評
発売中

謎解話
HM-023 定価5,600円
MSX2

ハル 危機一髪
HM-024 定価5,600円
MSX

機動惑星
ステイルス
HM-025 定価5,600円
MSX

株式会社 HAL 研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'86ビル5F ☎03-252-5561代

SONY



WAY TO THE 絶頂 発売中

ソニー・コンピュータエンタテインメント
 東京 1-3-3 有明3丁目1番1号 有明センタービル5F
 電話 03(356)5237

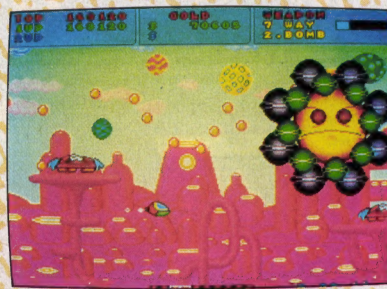
ビデオカセット
 特別価格
¥3,500

SEGA

**究極の超人気ゲームを
 超人的なビデオ体験!!**



アウトラン
 ロードレース体感ゲーム決定版「アウトラン」の世界を凝縮。ゴキゲンなBGM3曲によって、リアリティあふれるコースへまっしぐら!
 解説書:ゲーム攻略ヒント、ロードマップ入り (カラー/ステレオ/20分)
 ビデオカセット: Beta hi-fi35QS5010、VHS hi-fi35ZS5010 各¥3,500
 8mmビデオ: 35HS5010 ¥3,500
 ビデオディスク: <光学式>50LS5010 ¥5,000 digital sound CAV-1面チャプター有



スペースハリアー
 コンピューターのつくり出す三次元世界に躍動する魔生物と異次元リアーとの壮絶な戦い。最終ステージの謎が、今ここに解き明かされた。
 解説書:ゲーム攻略ヒント入り (カラー/ステレオ/20分)
 ビデオカセット: Beta hi-fi35QS5009、VHS hi-fi35ZS5009 各¥3,500
 8mmビデオ: 35HS5009 ¥3,500
 ビデオディスク: <光学式>50LS5009 ¥5,000 digital sound CAV-1面チャプター有

ファンタジーゾーン
 遙か宇宙の彼方にあるというファンタジーゾーンへ。オバケの夢と希望のシューティングゲーム。遭遇するキャラクターにクワクドキドキ!
 解説書:ゲーム攻略ヒント入り (カラー/モノラル/19分)
 ビデオカセット: Beta hi-fi35QS5011、VHS hi-fi35ZS5011 各¥3,500
 8mmビデオ: 35HS5011 ¥3,500
 ビデオディスク: <光学式>50LS5011 ¥5,000 digital sound CAV-1面チャプター有

スペースハリアー(20分)+アウトラン(20分)
 +ファンタジーゾーン(19分)をまとめて収録。
SEGAスペシャル ¥10,000
 <カラー/ステレオ※/59分> ※「ファンタジーゾーン」はモノラル ビデオカセット: Beta hi-fi00QS5012、VHS hi-fi00ZS5012 各¥10,000



電話でお申し込みの方に
 いずれのコースでも
**特製テレホンカード
 をプレゼント!**

電話でお申し込みいただけます。

▼お取り扱い商品

A スペースハリアー+アウトラン+ファンタジーゾーン
 コース ビデオカセット:β、VHSまたは8mm 3本セット¥10,500

B スペースハリアー+アウトラン+ファンタジーゾーン
 コース ビデオディスク: <光学式> 3枚セット¥15,000

C SEGAスペシャル
 コース ビデオカセット:βまたはVHS ¥10,000

※価格は送料込みです。
 ■返品について:お届けした商品が、不良品または配送上での破損以外は交換・返品できません。

☎03(356)5237
 <受注時間>毎週月~土 A.M.9:30~12:00 P.M.13:00~17:00

株式会社 **ニシムラ企画**
 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-21-7 第5瑞穂ビル9F

Sony
 Video Software
 International

●お求めは、最寄りの全国有名レコード店、ビデオソフト専門店、またはソニー商品販売店でどうぞ。
 ●お問い合せ、カタログ請求は、下記までどうぞ。
 〒162 東京都新宿区市谷砂土原町2-4-1 KSビル3F ソニービデオソフトウェアインターナショナル第2事業部 B6係 ☎03(266)5834
 おことわり:掲載のビデオソフトは、制作・著作権者の許可なく複製・上映・レンタル等を行なうことは禁じられていますので、私的再生のみご使用ください。

アテナ

メガ1Mロム使用

任天堂 ファミリー コンピュータ[™]

ファミリー コンピュータ コマンド コンは任天堂の商標です。

＜ご注意＞
違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出て
いますが、このプログラムは、絶対にコピーできません。



いよいよ
会えるネ

12-ルール フレインク ゲーム

R.P.G要素満載し、発売まぢが
もうきみは待ちきれない!!

5月下旬発売
価格5,500円

おまけ付

オリジナル・ミュージックテープ

ゲームを楽しんだ後は、ファミコンアテナにもれなく付いて来るオリジナル・ミュージックテープで素敵なアテナゲームミュージックが楽しめちゃう。その上今大評判、アテナⅢ(サイコ・ソルジャー)のテーマ曲・エンディング曲がラストまで聞けちゃうんだからもうきみは大満足…!! それともう一つ、今SNKのテレホンサービスで清水香織ちゃんの声が聞けるんだよ。さっそくかけてみてごらん!

清水香織

サイコ・ソルジャーを唄う元気っ子清水香織ちゃん。この曲がラストまで聞けるのはファミコンアテナのミュージックテープだけだよ。

SNKテレホンサービス 大阪: 06-338-2570・東京: 03-865-4791



株式会社 エス・エヌ・ケイ

大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉1-3-4 青木ビル 2F

また来た!もう来た!また来た!大決闘!!弾!!

ZANIC

サナック(ホニー) R5BY5093 価格 5,800円
人工知能搭載のすごいソフトが やってきた! 毎回ちかっ敵の 攻撃パターンが楽しめる。まさに 未来のシューティングゲームだ!



ホール・イン・ワン スペシャル

ホール・イン・ワンスペシャル(丸研研究所) HM-022 価格 5,600円
変化に富んだ数々の難関コース。 毎回変わる風向きや風力に注意 してクラブを選択したら、さあ、 ホール・イン・ワンにチャレンジだ!



キングコング2

キングコング2(コナミ) RC745 価格 5,800円
あのキングコングがよみかえる。 復活に必要な大量の血液を求め へ向かう。武器はムチひとつ。全 数々の難敵を倒してつき進もう。



悪魔城 ドラキュラ

悪魔城ドラキュラ(コナミ) RC744 価格 5,800円
復活したドラキュラを退治する ために、青年シモンが悪魔城 へ向かう。武器はムチひとつ。全 18ステージのホラーゲームだ!



君もチャレンジしませんか? 興奮のネットワークゲーム

AI GRANDPRIX

パソコン通信を使ったアメリカ大陸横断レース。6月27日までに引き続き実施中です。



くわしくは/日本テレネット株 会員課まで ☎075(211)3441代

◎他にも、「火の鳥」、「スーパーランボースペシャル」、「ターウィン4078」、「スーパードリフト」、「1942」、「模木平」、「戦場の狼」など、話題のソフトが勢ぞろい。
*この広告のソフトはMSX2用です (VRAM128K, RAM64K)
*ソフトはすべてパナソニックセンターの取り扱いです。



ジョイパッド(別売) FS-JS220 標準価格1,500円

ゲームも楽しい。広がるA1コンボでいろいろできて楽しい。もう楽しさの洪水だ。

全国のゲーム少年にうれしいニュース。メガロムソフト第二弾。こんども話題のソフトがいっぱいだ。

MSX2の大迫力ゲームに、僕らの遊びがますます加熱する。その上ワープロ、通信、データ保存、ビデオ編集など楽しさ広げるA1コンボも新登場。

パナソニック MSX2 パソコン 標準価格 29,800円

FS-A1▶ ボディカラーは2色-Kブラック、Rレッド▶ RGB機能を楽しむためにRGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル(別売 FS-VC3011 標準価格3,000円)が必要です。▶ お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) 情報機器部BP係まで。MSXはアスキーの高標です。

- A1コンボで楽しもう。①ワープロには、ワープロ・プリンタ(FS-PW1 標準価格49,800円) ②通信には、通信モデムカードリッジ(FS-CM820 標準価格29,800円) ③3.5インチフロッピーディスクドライブ(FS-FD1 標準価格44,800円) ④ビデオ編集には、ビデオテロップ(6月発売予定)

Panasonic A1

松下電器産業株式会社